KONAMI

サイレントヒル ゼロ 公式ガイド

KONAMI DIGITAL ENTERTAINMENT

SILENT HILL ZERO

SILENT HILL ZERO OFFICIAL GUIDE

SILENT HILL
ZERO
サイレントヒル ゼロ　公式ガイド

Welcome to SILENT HILL ...

土砂降りの夜、トラックでサイレントヒルへと向かっていた
トラヴィスの目前に、突然少女が飛び出してきた。
何も言わずに立ち去った少女の安否を確かめようと、
トラックを降りて走り出すトラヴィス。
サイレントヒルにたどり着いた直後、炎上する屋敷を目撃し、
身を挺して屋敷に取り残された少女を救出する。
疲労と安堵から気を失ってしまったトラヴィスは、
サイレントヒルの一角にあるベンチで目を覚ます。
──あの少女は助かったのだろうか。
火傷を負った少女を探すうち、
トラヴィスは悪夢のような出来事に巻き込まれていくのだった……。

サイレントヒルゼロ　公式ガイド　目次

主な登場人物　Characters

アレッサ　Alessa

ある屋敷の火災で、全身にひどい火傷を負った少女。
トラヴィスによって救い出されるが、
搬送先のアルケミラ病院で死亡診断が出される。
だが、その後もトラヴィスの行く先々に姿を現わしては、
謎めいた表情を浮かべて去っていく。

トラヴィス　Travis

トラックの運転手。
原因不明の悪夢に悩まされている。
火災に巻き込まれた少女を救出したことから、
サイレントヒルの街で数々の恐怖に遭遇することになる。
そこでトラヴィスが直面する、
記憶の底に眠っていた真実とは……。

ダリア　Dahlia

アレッサの母親。新興宗教に傾倒しており、
実の娘が持つ特殊な力を利用して、
ある儀式を行なおうともくろんでいる。
アレッサを屋敷に置き去りにし、
火傷を負わせたのも彼女だが、
その言動からは罪の意識は
みじんも感じられない。

リサ　Lisa

アルケミラ病院の見習看護士。
サイレントヒルで出会う、数少ない人物のひとり。
看護士らしからぬ妖艶な雰囲気を持っている。
彼女はいつからこの街にいるのか、
事件の真相をどこまで知っているのか……
すべては謎に包まれている。

カウフマン　Kaufman

アルケミラ病院の院長を務める男性。
麻薬の密売に関わっているとの
噂もあるが、詳細は不明。
ダリアが所属する教団ともつながりがあるらしく、
その行動には不審な点が多い。

HISTORY of Town

16世紀まで	宗教上の聖地として尊ばれる
17世紀後半	サイレントヒルへの入植が始まる
18世紀前半	謎の伝染病の流行により、サイレントヒルの住人の大半が死亡。当時の土地の名も歴史から消え去ってしまう
19世紀 南北戦争時代	サイレントヒルに捕虜収容所が建設され、流刑地として再入植が開始される
20世紀初頭	リゾート地としての再建に乗り出すも、数々の事件や事故によって街の評判が低落
10数年前	ウォルター・サリバン、サウスアッシュフィールドハイツの一室に生み捨てられる (from『SILENT HILL 4』)
7年前	アレッサ・ギレスピー、母ダリアの娘として生を受ける
6年前	サイレントヒルのリゾート化計画を進めていた会社の役員が、次々に怪死するという事件が発生
5年前	クローディア誕生。 のちの少女時代には、互いの両親が同じ信仰を持つという関係により、アレッサと交友を深めるようになる
数年前	サイレントヒルに「PTV」と呼ばれるドラッグが観光客を中心に蔓延。捜査官や市長らが相次いで怪死を遂げる

※このページには『SILENT HILL ZERO』以外のシリーズの歴史とキャラクターが含まれています。

0（ZERO） SILENT HILL ZERO の時代	ダリアが行なった儀式により、アレッサの魂がふたつに分かれる。アレッサの魂の半分はハリー・メイソンに拾われ、シェリルと名づけられた （from『SILENT HILL』）
7年後	アレッサ、母の支配から逃れるため、分身であるシェリルをサイレントヒルに呼び戻す （from『SILENT HILL』）
12年後	ポートランドにて、追跡してきた教団員をハリーが殺害 （from『SILENT HILL 3』）
10数年後	ウォルター、幼い兄妹を含む10人を殺害
10数年後	ジェイムズ・サンダーランド、亡き妻メアリーから手紙を受け取り、思い出の場所であるサイレントヒルを訪れる （from『SILENT HILL 2』）
24年後	教団の司祭クローディア、アレッサの転生であるヘザーの行方を突き止め、彼女の中に眠る神を甦らせようと画策する （from『SILENT HILL 3』）
20数年後	ヘンリー・タウンゼント、かつてウォルターが生まれた部屋に住み始め、悪夢へと巻き込まれていく （from『SILENT HILL 4』）

OUTLINE OF SILENT HILL

サイレントヒルという街の名は、この土地一帯に住んでいたネイティブたちが、“静かなる精霊の眠る場所”と呼んでいたことに端を発する。その名のとおり、本来は彼らの祭祀のための地であったが、アメリカ全体の人口増加に伴って人々が流入。街の再建に際して、正式にサイレントヒルと名づけられた。その後、近郊で石炭が発掘されたことにより、小さな町はにわかに活気づき、地下鉄の建設が進められるようになる。だが、ゴールドラッシュは長くは続かず、地下鉄の完成を待つことなく繁栄の時は終わりを告げる。

20 世紀に入ると、サイレントヒルを観光地化する計画がスタートするが、それを阻止するかのように怪事件が発生。観光船が乗客ごと消失したり、高校生が行方不明になるなどの奇妙な事件が次々に起こったことで、街の評判は悪くなる一方であった。そのため、観光政策は思うように進まず、リゾート地として知られるようになるまでには今しばらくの時を要することとなった。

トルーカ湖に面しているため、時期を問わず濃霧に包まれているサイレントヒル。さまざまな不幸に見舞われた土地でありながら、不思議と街を出ていこうとしない住人たちがいる。また、心に傷を負っている者や、過去に辛い出来事を体験した者が、吸い寄せられるようにこの街を訪れることも少なくないという。この街には、人々を惹きつける魔力ようなものが宿っているのかもしれない。

SYSTEM

霧の街を歩く

ゲームの流れ

The Flow of the Game

探索

地図を入手する

街や施設を探索するさいに、必要不可欠な存在となるのがマップだ。ほとんどの場合、マップは施設の入口近くといった目立つ場所に置かれている。未知の場所では真っ先にマップを入手し、周囲の状況を把握してから探索を進めよう。

マップで赤い印がついた場所が、[illegible]

手がかりを求めて

探索の途中で行き詰まった時は、探索可能な範囲をくまなく調べて、先に進むための手がかりを探そう。用途不明のアイテムや、誰かが残したメモなど、意外なものが先に進むための鍵となることも多い。あらゆる場所で、あらゆるものが探索のヒントになり得るのだ。

◀仕掛けを解かないと開かない扉や、手に入れることができないアイテムもある。

▶メモに綴られた文章の中に、重要なキーワードが隠れていることも少なくない。

戦闘

クリーチャーと戦う／避ける

サイレントヒルの街を徘徊する、異形のクリーチャーたち。襲ってくる彼らから身を守らずして、先に進むことはできない。武器を手にとって戦うか、攻撃される前に逃げるか。どちらの行動をとるかは、自身の判断に委ねられる。

[illegible]

脱出

探索終了後、次なる目的地へ

各エリアで探索できる場所をすべて回り、そこでの目的を達成すれば探索終了となる。出口を見つけて脱出し、次の目的地へと向かおう。ひとつのエリアで探索を終えるたびに、この世界に隠された真実が徐々に見えてくることだろう。

[illegible]

探索を終えたらエリアを脱出し、ふたたび市街へ。この時に、次の目的地へ進むためのヒントを得られることもある。

next map

画面の見方

メイン画面

探索時のメインとなる画面で、歩く、走る、攻撃するなどのアクションが可能。特定のボタンを押すことで、マップ画面・インベントリー画面に切り替えることができる。また、武器を所持している場合は、方向キー上を押すと武器が表示される。

【メイン画面の操作ガイド】
マップを見る：△ボタン
インベントリー画面を表示：SELECT ボタン
ポーズ：START ボタン
デモスキップ：ポーズ中に×ボタン

マップ画面

マップを所持していれば、メイン画面で△ボタンを押すことでマップを閲覧できる。緑色の矢印で現在位置が表示されるほか、探索を進めるたびにさまざまな情報が書き込まれていく。効率よく探索を進めるためには、マップの確認が欠かせない。

◀メイン画面で△ボタン
▶◎ボタンで周辺／全体の切り替え

【マップ画面の操作ガイド】
地図のスクロール：アナログパッド
周辺／全体の切り替え：◎ボタン
階層の切り替え：方向キー⇧⇩
世界の切り替え：方向キー⇦⇨

インベントリー画面

入手したアイテムや武器の確認と使用、マップとメモの閲覧など、幅広い役割を持つ画面。オプションでは、音楽のボリュームや画面の明るさなど、プレイ環境に関する設定を変更することが可能だ。

①マップを表示　②メモを表示　③オプションを表示
④所持品　⑤ステータス

【ステータス】
[illegible]

●状態による画面色の変化

【マップ】
所持しているマップを表示する。

【メモ】
所持しているメモを読む。

【オプション】
プレイ環境の設定を確認・変更。

【所持品】
所持品の確認、使用などが可能。

【所持品のメニュー】
調べる：選んだ所持品の効果や内容を見る
使う：アイテムや補給品を使用する
補充：遠距離戦用武器に弾薬を補充する
装備／外す：武器を装備する／外す

アクションガイド

移動　アナログパッド

アナログパッドを入力した方向に従い、前後左右に歩くことができる。武器を所持している場合、構えたままでの移動も可能だ。

走る　アナログパッド＋◎ボタン

◎ボタンを押しながら、アナログパッドを入力すると走って移動できる。通常の移動と同様に、走る方向は自由に変えられる。

【息が上がってしまったら】

一定時間走り続けていると、息切れを起こして移動速度が一気に下がってしまう。息切れを収めるには、立ち止まるか、少し歩いて休めばいい。なお、体力が落ちている状態では、息切れしやすくなるので注意すること。

息切れするまでにかかる時間は、健康状態によって変化する

肩で息をし始めたら、息切れを起こす前に小休止をとるといい。

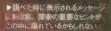
フラッシュライトのON/OFF　⊗ボタン

初期装備しているフラッシュライトは、ボタンひとつでON/OFFできる便利なアイテム。視界が悪い場所では、ライトをつけて探索するのもいいだろう。移動・走行中でもON/OFFの切り替えが可能だ。

調べる　◎ボタン

正面に立って◎ボタンを押すと、目の前にあるものを調べることができる。気になる箇所を見つけたら、積極的に調べてみよう。壁に書かれた文字や仕掛けなど、探索のヒントが得られることもある。

◀扉をチェックするのは探索の基本中の基本。鍵がかかっている場合、どこかで鍵を入手できることがある。

▶調べた時に表示されるメッセージにも注目。探索の重要なヒントがこの中に隠れているかもしれない。

拾う　◎ボタン

落ちているアイテムや武器は、対象物の前に立って◎ボタンを押すと拾うことができる。用途がわからないアイテムを入手した時は、いちどインベントリー画面に切り替えて調べてみるといいだろう。

◀通りから屋内まで、アイテムは街のいたるところで入手できる。見つけたら、できるだけ回収しよう。

▶薄暗い場所では、アイテムを見逃しやすい。フラッシュライトをつけて探索を行なうといいだろう。

【トラヴィスの視線に注意せよ】

気になるものが近くにあると、トラヴィスはそちらに視線を移す。この動作に注目すれば、アイテムや仕掛けなどを見逃すことはないはずだ。視線をたどって、そこにあるものを調べてみよう。

まだ調べていない扉でも、視線を見れば入れる場所かどうかがわかる。視線を向けなければ、扉は使用不可ということだ。

マップを見る　△ボタン

マップを確認したい時は、インベントリー画面に切り替えてもいいが、△ボタンを使った方がスムーズ。マップの上下に黒い矢印が表示された場合は、そのエリアが階層構造だということを示している。

◀マップを入手したら、まず端から端まで見渡して、現在いるエリアの構造を把握しておくといい。

▶マップを所持していない、もしくはマップ自体が存在しないエリアでは、右のように表示される。

カメラリセット　L ボタン

カメラ位置は自動的に切り替わっていくが、L ボタンを押せば初期視点に戻すことができる。進行方向にあるものを確認したい時や、クリーチャーの位置を把握したい時には、カメラを切り替えよう。

◀[illegible]切り替わっていく。場所によっては、カメラが固定されることもある。

▶[illegible]の視点に切り替わる。移動・走行中でもカメラリセットが可能だ。

武器の装備　インベントリー画面で「装備」を選択

武器を入手しても、そのままでは使用できない。インベントリー画面で使用したい武器を選び、「装備」を選択しよう。遠距離戦用武器の場合は、事前に弾薬を装填する必要があるので注意すること。

◀インベントリー画面に切り替え、武器を選んで装備する。同様の流れで、武器を外すこともできる。

▶武器を装備すると、手に持った状態になる。身につけなければ、武器を持っていても意味がない。

【入手した武器をその場で装備】

見つけた武器は◎ボタンで入手できるが、方向キー下を押せば、そのまま装備することが可能だ。間近にクリーチャーが迫っている時でも、この方法を使えば瞬時に対処できる。

入手したい武器の前に立って、方向キー下を押せば装備完了　いざという時のために頭に入れておこう。

武器の変更　方向キー

所持している武器

方向キーを使用すれば、装備している武器をその場で変更できる。遠距離戦用武器に変更した場合、装填してある弾薬の数も表示される。

【種類の切り替え】　方向キー上 R

ボタンを押すたびに、接近戦用武器と遠距離戦用武器とで切り替わる。いずれかを持っていない場合は入力できない。

【武器の切り替え】　方向キー左右

所持している同系統の武器を持ち替える。近距離用武器の場合、[illegible]まで切り替えると素手の状態になる。

アクションガイド

構える　R ボタン

素手であれば拳を握って身構え、武器を装備していれば構えた状態になる。構えをとっている間は走ることができないが、◎ボタンを押すことで、いつでも攻撃できるというメリットがある。

構えた状態で歩くこともできる。クリーチャーの接近を確認したら、臨戦態勢を整えておくといい。

ターゲット変更　方向キー ⬅➡

攻撃対象となるクリーチャーが複数おり、かつ構えた状態の時のみに使用できるコマンド。方向キーの左右を押すたびに、ターゲットを切り替えることができる。素手による攻撃時も切り替えが可能。

複数のクリーチャーが出現。方向キーの左右を押すと、そちらにいるクリーチャーが攻撃対象となる。

◎ボタンを押して、ターゲットに指定したクリーチャーを攻撃。狙った相手を確実に仕留められる。

攻撃する　◎ボタン

構えた状態で◎ボタンを押すと、もっとも近くにいるクリーチャーを攻撃することができる。攻撃範囲は装備している武器によって変化。直接攻撃が可能な接近戦用武器、投げつけて攻撃できる投てき武器、遠距離戦用武器の順で攻撃範囲が広くなる。攻撃時にクリーチャーに与えるダメージは、武器を調べることでおおよその見当をつけられる。

攻撃は戦闘のメインとなるアクション。どんな武器でも、構えてから攻撃という流れは共通だ。

【チャージすれば威力がアップ】

接近戦用武器にかぎり、踏ん張り動作時に◎ボタンを押し続けると、ヒットした時に与えるダメージがアップ。クリーチャーの種類しだいでは、致命傷を与えられることもあるのだ。

投てき武器は攻撃対象との距離の見極めが難しいが、チャージを併用すれば、非常に有効な武器となる。

【接近戦用武器による攻撃】

◀まずは倒したいクリーチャーに接近する。武器の形態によって、攻撃可能な範囲が変わるので注意せよ。

▶◎ボタンを押すと、殴る、突くなどの攻撃を繰り出せる。攻撃時のアクションも武器によって変化する。

【投てき可能な接近戦武器による攻撃】

◀武器を装備すると、両手で抱えた状態になる。そのまま構えて、一定の距離までクリーチャーに接近。

▶◎ボタンを押して踏ん張り、再度押すと武器を投げつける。いちど◎ボタンを押すとキャンセルは不可。

【遠距離戦用武器による攻撃】

構えた状態で◎ボタンを押すと射撃。弾切れしても◎ボタンを押し続けると、自動的に装填される。

弾薬の装填

（R1）+方向キー⬇
（遠距離戦用武器装備時）

遠距離戦用武器を装備している場合、武器に対応する弾薬のストックがあれば、構えながら方向キー⬇を押すことで弾薬を装填できる。装填には若干の時間を要するので、戦闘中は注意すること。

方向キー⬇で

武器を構えた状態で、方向キー下を押すと弾薬を装填。スキをついて攻撃されないよう、戦闘中はクリーチャーと距離を置くといい。

インベントリー画面で

インベントリー画面でも、武器を選んで「装填」を選択すれば弾薬を装填できる。この方法は、時間効率が悪いのが難点だが安心して装填できる。

とどめを刺す

対象に近づいて◎ボタン

クリーチャーが倒れても、息の根が止まったわけではない。素早く近づいて○ボタンを押し、とどめの一撃を入れよう。とどめを入れ忘れると、クリーチャーは何度か立ち上がって再度襲ってくる。

◀クリーチャーが倒れたら素早く接近。確実にとどめを刺すためには、走って移動するといいだろう。

▶○ボタンを押してとどめを刺す。クリーチャーが動かなくなり、血のしみが広がれば絶命した証拠だ。

つかみを回避

表示されたボタンを連打

クリーチャーの中には、こちらにつかみかかり、動きを封じようとするものもいる。つかまれると、そのまま攻撃を受けてしまう可能性大。画面下に表示されたボタンを連打して、クリーチャーを振りほどこう。ストレイトジャケットのみ、表示されたボタンをタイミングよく押すと、つかみを回避できる。[illegible]

◀クリーチャーに接近しすぎると、つかまれてしまうこともある。この間は行動できなくなるが……。

▶指定されたボタンを押すと、クリーチャーを突き飛ばし、後方に逃れることができる。

◉セーブとゲームオーバー

赤い▲マークはセーブポイントとなっており、これに触れることで、それまでの行動を記録（セーブ）することができる。万が一の事態に備えて、まめにセーブを行なうといいだろう。タイトル画面で「LOAD」を選び、セーブデータを選択すれば、セーブした時点からプレイを再開できる。

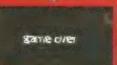
【セーブ可能なポイント】

探索中に随所で発見できる、赤い三角形のマーク。触れると、それまでの行動をセーブできる。

【ゲームオーバーを迎えると……】

トラヴィスの体力が尽きると

クリーチャーの攻撃により、ダメージが一定以上に達するとトラヴィスは倒れ、そのままゲームオーバーを迎えてしまう。

▼

前回セーブした地点から再開

ゲームオーバーになると、自動的にタイトル画面へ。「CONTINUE」か「LOAD」でゲームを再開しよう。

来訪者へのアドバイス

advise for VISITORS

探索編① こまめなセーブを心がけよう

初めてのプレイでは、いつ何時ゲームオーバーを迎えるかわからない。セーブポイントを見つけたら、まめにセーブするといいだろう。セーブポイントは、建物の入口やボスクリーチャーが待つ部屋の近くなど、探索の節目となる場所にあることが大半だ。セーブせずに進めて、後悔することのないように。

ボスクリーチャーとの戦闘に挑む直前には、忘れずにセーブしておきたい

探索編② 鏡に触れて異世界の探索へ

探索中に時おり見かける鏡は、この世界の裏側にある異世界への入口となっている。裏の世界では、表の世界ではなかったアイテムや仕掛けが存在したり、クリーチャーの出現場所が異なっていたりと、表の世界とは違った発見があるはずだ。先に進めなくなった時は、裏の世界を探索してみるといい。

ふたつの世界を行き来しないかぎり、解くことのできない仕掛けも存在する。

探索編③ 息切れ状態から復帰するための荒業

息切れしたら休息をとるか、「栄養ドリンク」を飲むことで回復できるが、実はもうひとつ方法がある。息が上がっても、かまわずに走り続けていると、ふたたび元の状態に復帰することができるのだ。クリーチャーに追われて休む余裕がない時、「栄養ドリンク」が残っていない時は、この方法を使おう。

足取りがおぼつかなくなっても、しばらく走り続ければ元の状態に復帰できる。

探索編④　マップの斜め読みは見落としのもと

せっかくマップを入手しても、最大限に活用しなければ宝の持ち腐れ。行き詰まった時は、もういちどマップをすみずみまで眺めてみよう。まだ調べていない部屋や、解いていない謎は残っていないだろうか。特に階層構造の広い建物では、ささいな見落としが出てしまいがちだ。また、表と裏の世界のマップを見比べてみることで、新たな道が開けることも少なくない。小さな見落としから、重要な手がかりを見失うこともある。マップは探索における大きな情報源であることを、つねに頭に置いておこう。

一方通行の扉でも、いちど開ければ、どちら側からでも通行できるようになる。

マップに見慣れない印がついたら、そこに探索の手がかりがあるということだ。

探索編⑤　寄り道の途中に思わぬ拾い物あり

市街を探索するさいに、目立つ通りばかりを歩いていないだろうか。建物の周囲や細い路地、鉄柵の内側など、探索できる範囲は意外に広い。マップでは探索可能かどうかを判断できないので、こればかりは実際に歩いてみるしかないのだ。こういった目立たない場所には、数多くの武器や補給品がひっそりと置いてあることも多い。補給品が足りないとぼやく前に、街をすみずみまで探索してみることをお薦めする。ただし、思いがけない場所ほど、クリーチャーと遭遇する危険が伴うことも忘れずに。

マップにグレーで表示されている部分も探索できる。見落とさないように。

補給品のストックに不安があるなら、建物の周辺をくまなく歩き回ってみよう。

探索編⑥　メモには物語を読み解く鍵が隠されている

『SILENT HILL』シリーズは、街の歴史やアレッサをめぐる人物関係など、さまざまな要素によって物語が脈々とつながっている。恐怖と神秘に包まれた世界観は、淡々とプレイを進めるだけではとうてい味わい切れない。メモや写真、壁の落書きなど、探索や謎解きには役立ちそうにはないものに、物語を解き明かすための鍵が隠れていることもある。時には足を止めて、これらを読み返してみるといい。サイレントヒルに潜む真実や、街で出会う人物たちの意外な素顔が見えてくるかもしれない。

アイテムと同様に、トラヴィスは気になるメモや落書きにも視線を向ける。

ゲームプレイだけでは知ることのできない、重要な情報を得られることもある。

戦闘編① フラッシュライトがもたらす効果

クリーチャーの多くは、光に反応して寄ってくる。視界の悪い場所で役立つフラッシュライトだが、同時にクリーチャーを引き寄せる誘蛾灯にもなっているのだ。戦闘を避けたい時や、先制攻撃をかけたい時は、事前にフラッシュライトを消しておくといい。暗闇の中なら、襲われるリスクは半減する。

クリーチャーが密集している場所でも、明かりを消せば強引に突破できる。

戦闘編② イベント発生後はライトがオンの状態に！

会話やボスクリーチャーとの戦闘といったイベントが発生したあとは、フラッシュライトが自動的にオンの状態になるので要注意。イベント直後にクリーチャーに遭遇して、フラッシュライトがついていることに気づかずに、先手をとられてしまうこともある。ひとつの知識として、覚えておいて損はない。

フラッシュライトを消していても、イベント発生後はオンの状態になる。

戦闘編③ 序盤の探索では補給品のストック切れに注意

サイレントヒルを初めて訪れてから、療養所の探索を終えるあたりまでは、「健康ドリンク」を入手できる機会が少ない。無理にクリーチャーと戦うと、体力を回復しようとしても、補給品がないという事態に陥りかねない。いざという時に困らないためにも、数少ない補給品を計画的に使っていこう。

時々インベントリー画面を開いて、補給品のストック数を確認するといい。

戦闘編④ 武器の装備と弾薬の装填はあわてずに

クリーチャーとの戦闘中に、武器が壊れてしまったり、弾薬切れを起こすと焦ってしまいがちだ。いずれも方向キーで装備、装填が可能だが、冷静さを欠いていると、もたもたしている間に襲われてしまう可能性は高い。こんな時は、いちどインベントリー画面に切り替えて、あわてずに戦闘態勢を整えよう。

インベントリー画面に切り替えている間は、ダメージを受ける心配はない。

戦闘編⑤ 武器の良し悪しを思い込みで判断するな

接近戦用武器はバリエーションが豊富なぶん、つい特定の武器ばかりに頼ってはいないだろうか。たとえば「メス」や「バトン」などは、いかにも威力がなさそうに見え、インベントリー画面で調べてみてもいいコメントは得られない。だが、実際に使ってみると、リーチが短いために扱いやすく、攻撃時のスキが少ないという長所が見えてくる。逆に威力の高い武器には、攻撃後に反動で大きなスキが生じたり、連続で攻撃できないといった欠点もある。これらの特徴は、実戦を通じて初めてわかるもの。偏見を捨てて、いろんな武器を試してみるといい。

◀どんな武器にも一長一短がある。これらを把握し、状況に応じて使い分けていこう。

▶チャージ攻撃で意外な威力を発揮することもあるので、いちどは試してみることだ。

戦闘編⑥ 接近戦用武器には耐久力がある

接近戦用武器には耐久力が存在し、投てき武器なら1回投げると、それ以外なら耐久力がなくなると壊れてしまう。耐久力がどれくらい残っているかは目では判断できず、武器の素材や調べた時に表示されるメッセージから、耐久力が高いか否かの見当をつけるしかない。もろい武器の場合、2～3回程度の使用で壊れてしまうこともある。戦闘中に武器が壊れると素手の状態に戻るので、すぐに新たな武器を装備しよう。もちろん、クリーチャーが倒れた状態であれば、そのまま素手でとどめを刺せばいい。

インベントリー画面で武器を調べることで、耐久力を推測できることもある。

「レンチ」と「日本刀」は非常に耐久力が高いため、使用する状況を選ばない。

戦闘編⑦ 特定の条件を満たすと出現するクリーチャー

クリーチャーが出現する場所や個体数は決まっており、基本的にはいちど倒せば現われなくなる。ただし、中には例外もいる。重要なアイテムを入手したあとや、イベント発生後など、ある条件を満たすと出現するクリーチャーもいるのだ。すでにクリーチャーを倒したからと油断していると、いるはずのない場所で遭遇し、不意を突かれてダメージを受けてしまうこともある。いついかなる時も、どこからクリーチャーが現われるかわからない。すでに探索した場所でも、それを肝に命じて行動すること。

怪しいアイテムを入手したり、仕掛けを解いたあとなどは、注意深く探索を進めたい。

クリーチャーを倒さずに通過した場所では、数が増えて通行しづらくなることもある。

アイテムリスト

[illegible]

[illegible]
ほとんどは目立つ場所に貼ってあるので見逃すことはないはずだ。

◀用途不明のアイテムを発見。[illegible]

▶外見からは想像もつかない使い方をするアイテムも存在する。[illegible]見えてくる。

地図

[illegible]

サイレントヒルの地図 →P.043

【入手場所】クリックトン通り
観光用に用意されたと思われるマップ。「ようこそサイレントヒルへ」と書かれている。

病院の地図 →P.051

【入手場所】病院：ロビー
アルケミラ病院の地図。
ロビーの壁に貼られていた。

療養所の地図 →P.073

【入手場所】療養所：東療養室
机の上に置いてあった、セダーグローブ療養所の地図。

劇場の地図 →P.097

【入手場所】劇場：ロビー
ロビーの一角で見つけたアートード劇場の地図。

モーテルの地図 →P.121

【入手場所】モーテル：受付
リバーサイド･モーテルの地図。
受付の壁に貼ってあった。

子供の地図 →P.139

【入手場所】不明：キャニオン通り
子供が書いた、つたない筆跡の地図。通りに落ちていた。

最初から所持しているアイテム

トラヴィスが最初から持っているアイテム。
ゲーム開始時から使用することができる。

ラジオ

安いポケットラジオ。

フラッシュライト

使い古したクリップ付きのフラッシュライト。

幸運のコイン

昔から持ち歩いている幸運のコイン。

鍵

特定の部屋の扉を開けるための鍵。部屋や場所名が書かれたタグやプレートがついている。

休憩室の鍵

→P.055

【入手場所】病院（表）：女子トイレ
「休憩室（staff lounge）」と書かれている鍵。

診察室の鍵

→P.055

【入手場所】病院（表）：休憩室
「診察室（exam room）」と書かれている鍵。

地下室の鍵

→P.073

【入手場所】療養所（表）：結核症病棟
「地下室（Basement）」と書かれている鍵。

収納室の鍵

→P.077

【入手場所】療養所（表）：女性用病室５
「患者の所持品の収納室（belongings）」と書かれている鍵。

記録室の鍵

→P.078

【入手場所】療養所（裏）：東パイプ室
「記録室（archive）」と書かれている鍵。

Dr. Harrisの鍵

→P.081

【入手場所】療養所（裏）：診療所
「Dr.Harris」と書かれている鍵。

材木置場の鍵

→P.087

【入手場所】療養所前
「材木置場（lumber yard）」と書かれた鍵。

バルコニーの鍵

→P.100

【入手場所】劇場（裏）：ディレクター控室
「バルコニー（balcony）」と書かれている鍵。

ステージオフィスの鍵

→P.106

【入手場所】劇場（裏）：ステージ
「ステージオフィス（stage office）」と書かれた鍵。

モーテルの鍵

→P.109

【入手場所】劇場（裏）：ステージ
「リバーサイド・モーテル（motel）」のキーホルダーが付いている鍵。

本屋の鍵

→P.112

【入手場所】市街：本屋
「裏口」と書かれている鍵。

306号室の鍵

→P.121

【入手場所】モーテル（表）：受付
「306」と書かれている鍵。

管理人室の鍵

→P.125

【入手場所】モーテル（表）：メンテナンス
「管理人室（office）」と書かれている鍵。

クレオパトラの鍵

→P.127

【入手場所】モーテル（表）：コインランドリー
蛇のキーホルダーに「クレオパトラ（Cleopatra）」と書かれている鍵。

500号室の鍵

→P.133

【入手場所】モーテル（表）：受付
「500」と書かれている、モーテルの鍵。

その他のアイテム

プラスチックの肺

→P.053

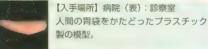
【入手場所】病院（裏）：205号室
人間の肺をかたどったプラスチック製の模型。

プラスチックの胃袋

→P.055

【入手場所】病院（表）：診察室
人間の胃袋をかたどったプラスチック製の模型。

プラスチックの肝臓

→P.051

【入手場所】病院（裏）：女子トイレ
人間の肝臓をかたどったプラスチック製の模型。

金の卵

→P.053

【入手場所】病院（裏）：202号室
ニワトリのものより大きめのタマゴ。油を塗ったように光っており、触ってみると温かい。

プラスチックの腸

→P.055

【入手場所】病院（表）：診察室
人間の腸をかたどったプラスチック製の模型。

プラスチックの心臓

→P.056

【入手場所】病院（裏）：204号室
人間の心臓をかたどったプラスチック製の模型。

ガラスの眼球

→P.057

【入手場所】病院（表）：診察室
人体模型から抜き取ったガラス製の眼球。

イオカステの彫り物

→P.083

【入手場所】病院（表）：医師控室
金属製の彫り物で、台には「イオカステ」と刻まれている。

劇場のチケット

→P.085

【入手場所】病院（表）：ロビー
黄色く色あせた劇場のチケット。「The Tempest」という演劇のタイトルが書いてある。

太陽のトーテム

→P.099

【入手場所】劇場（表）：ディレクター控室
太陽のシンボルが描かれた四角形の石でできたトーテム。

125W の電球
→P.101

【入手場所】劇場（表）：照明ボックス
125W のスポットライト用の電球。

250W の電球
→P.101

【入手場所】劇場（表）：照明ボックス
250W のスポットライト用の電球。

500W の電球
→P.101

【入手場所】劇場（表）：照明ボックス
500W のスポットライト用の電球。

750W の電球
→P.101

【入手場所】劇場（表）：照明ボックス
750W のスポットライト用の電球。

月のトーテム
→P.102

【入手場所】劇場（表）：ロビー
月のシンボルが描かれた四角形の石でできたトーテム。

操作レバー
→P.107

【入手場所】劇場（表）：ステージオフィス
金属製の細長いレバー。どこかに取り付けることができそうだ。

トークン
→P.125

【入手場所】モーテル（表）：ゲームルーム
「コインランドリー」と書かれているトークン。

宝石付きのハート
→P.129

【入手場所】モーテル（裏）：プール
宝石が散りばめられた金のハート。振ると、中から何か音がする。

装飾用の短剣
→P.129

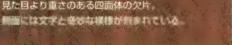
【入手場所】モーテル（裏）：ダイナー
アンティークで使用する装飾用の短剣。

結婚指輪
→P.133

【入手場所】モーテル（表）：メンテナンス室（宝石付きのハートを割って入手）
金の結婚指輪。裏側にはメッセージが刻まれている。

欠片

見た目より重さのある四面体の欠片。
側面には文字と奇妙な模様が刻まれている。

未来の欠片
→P.059

【入手場所】病院：医師控室
奇妙な金属製の物体。側面に「未来」と刻み込まれている。

過去の欠片
→P.085

【入手場所】療養所：女性用隔離室
奇妙な金属製の物体。側面に「過去」と刻み込まれている。

偽りの欠片
→P.109

【入手場所】劇場：ステージ
奇妙な金属製の物体。側面に「偽り」と刻み込まれている。

真実の欠片
→P.135

【入手場所】モーテル：500 号室
奇妙な金属製の物体。側面に「真実」と刻み込まれている。

現在の欠片
→P.137

【入手場所】不明：部屋
奇妙な金属製の物体。側面に「現在」と刻み込まれている。

補給品リスト

Supply Item Chart

補給品は大きく分けて、体力を回復するものと弾薬との2種類がある。いずれも使い切りのため、見つけたら迷わず入手したい。また、効果や威力の高いものほど手に入りづらいので、無駄遣いは避け、いざという時の切り札としてストックを残しておくといい。残数のチェックはまめに行おう。

回復アイテム

クリーチャーとの戦闘で傷ついた体を癒す補給品は、弾薬以上に頼もしい存在。ストックを切らさないよう心がけたい。

「栄養ドリンク」はスタミナを、それ以外の3種類には体力を回復する効果がある。体力を大幅に回復する「アンプル」は、強力なクリーチャーとの戦闘で重宝するが、入手する機会は非常に少ない。

栄養ドリンク

【回復効果：ー】カフェイン入りのドリンク。スタミナを回復する効果があり、息切れを鎮めてくれる。

健康ドリンク

【回復効果:小】ハーブがたっぷり入ったドリンク。少々のダメージであれば、これ1本で回復できる。

救急箱

【回復効果：中】包帯や縫合用品などが入っている救急セット。体力をかなり回復してくれる。

アンプル

【回復効果：大】どんな痛みも和らげる麻酔が入っている。ステータスが赤の状態でも全快できる稀少な品。

弾薬

同じ種類の弾薬を2ケース以上所持している場合、インベントリー画面では合計の弾薬数が表示される。

◀装填できる弾薬数は、武器ごとに決まっている。ストックがそれ以下の場合、残数のみが装填される。

▶弾薬はケースに決まった数だけ入っており、対応した武器にのみ装填可能。扱いやすい遠距離戦用武器だが、大事な場面で弾切れしては元も子もない。弾薬は消耗品だということを忘れないことだ。

競技用の弾薬

競技用のピストルで使用する22口径の弾薬。

ショットガンの弾薬

ショットガンの弾薬が8発入っている箱。一般的なショットガンで使用する。

軍用ピストルの弾薬

ピストルで使用する38口径の弾薬が入った箱。

狩猟用ライフルの弾薬

狩猟用ライフルで使用する38口径の弾薬が入った箱。

アサルト・ライフルの弾薬

アサルト・ライフルの弾薬入りマガジン。7.62ミリの弾が30発入っている。

リディーマーの弾薬

44口径の拳銃で使用する弾薬が入った箱。入手できる機会はやや少ない。

武器リスト

武器の種類はバラエティに富んでおり、身近なものを武器として使用することもできる。序盤の場面では接近戦用武器をメインに戦うことになるが、先に進むにつれて、遠距離戦用武器を入手する機会も増えていく。武器ごとに威力やリーチ、射程などが異なるので、状況に応じて使い分けよう。

空き瓶や電化製品など、意外なものが武器になることも少なくない。他のものに紛れている場合もあるので見逃さずに。

接近戦用武器（投てき武器）

踏ん張っている間に攻撃を受けたり、つかまれたりすると、武器を落としてしまうので要注意。

【メリット】チャージすることで威力がアップ。重さのあるものであれば、クリーチャーに致命傷を与えられる。
【デメリット】投てき時の射程が測りづらいのが最大の難点。いちど投げると、対象に当たらなくても壊れてしまう。

接近戦用武器（直接攻撃）

殴りや突き、振り回しなど、武器によって攻撃時のアクションが異なるのも特徴のひとつだ。

【メリット】比較的入手しやすく、壊れるまで複数回の使用が可能。投てき武器に比べて扱いやすい。
【デメリット】リーチが長い武器、重さのある武器は、威力は高いが攻撃したあとにスキが生じやすい。

遠距離戦用武器

弾薬の残数にさえ注意すれば、扱いやすさはナンバーワン。連射が可能な銃器も存在する。

【メリット】遠方から攻撃できるため、クリーチャーにつかまれたり、反撃を受けるリスクが低くなる。
【デメリット】弾薬を装填するさいにスキが生じやすい。また、弾薬がゼロになると使えなくなってしまう。

接近戦用武器（投てき武器）

武器自体の重さと、チャージする時間によって威力が変化。うまくヒットさせた時の破壊力は大きい。

アルコールのビン

厚めのガラスで作られている医療用アルコールのビン。中身は空っぽだ。

かご

ビンを運ぶための容器らしい。

書類整理棚

角が尖った書類整理棚。中は空っぽ。

タイプライター

Toddington 1500式のポータブル・タイプライター。状態は良好。

ツールボックス

空っぽで鍵が壊れているが、重量があるので武器として使用できる。

テーブルランプ

重くて頑丈なランプ。

鉄のおもり

背景画などを繋ぎ止めるために使用される鉄のおもり。すごく重い。

電気スタンド

電球やランプの笠がついていないが、武器として使用できる。

トースター

パン、マフィンなどを差し込むためのスロットが二つある。頑丈な金属製。

ポータブルテレビ

重量のある携帯型のテレビ。コンセントが必要。

接近戦用武器（直接攻撃）

種類によって一長一短があるので、実戦を通してそれぞれの特徴を把握し、上手に使い分けたい。

折れた棒
折れているわりには長いので、敵を追い払うのには使える。威力は低い。

カミソリ
床屋が使用しそうなカミソリ。相手を突き刺せるが、見た目どおり威力は低い。

シャベル
取っ手が短いシャベル。振り下ろし、振り上げと連続で攻撃することも可能。

調理用ナイフ
研ぎ澄まされた調理用ナイフ。連続で突きを繰り出せる、扱いやすい武器。

ドライバー
ただのスクリュードライバー。軽く扱いやすいが、威力は低い。

日本刀
研ぎ澄まされた刃を持つ、強力な武器。扱いやすく、連続で攻撃を繰り出せる。

火かき棒
暖炉で使う火かき棒。かなり重く、先が尖っている。チャージ時は突きで攻撃。

ピッチフォーク
先端が４つに分かれた鋭いピッチフォーク。便利なグリップ付き。

ミートフック
残酷な雰囲気が漂うミートフック。左右になぎ払って攻撃する。

槍
飾りではない本物の槍。リーチはかなり長いが、そのぶん生じるスキも大きい。

かぎ竿
先端にトゲとフックを持つ長いかぎ竿。リーチが長いため、スキが生じやすい。

ギザギザな木材
片端がギザギザな木材。たいした破壊力はなく、素手よりはましという程度。

タイヤレバー
車のタイヤ交換に使う工具。重く、先端が尖っている。振り下ろして攻撃する。

点滴用の支柱
病院で使う点滴をぶら下げるための支柱。頑丈だが攻撃時に大きなスキが生じる。

肉切り包丁
丈夫な木の柄がついた大型の包丁。扱いやすいうえに攻撃力も高めだ。

バトン
暴力的な患者をおとなしくさせるために使用するバトン。3連続での攻撃が可能。

ハンマー
重く、長いハンマー。かなりの破壊力を持っている。攻撃後のスキが大きい。

ビリヤードのキュー
細長いビリヤードのキュー。かなり使い込まれている。なぎ払って攻撃する。

メス
外科医が使用するメス。刃は短いが非常に鋭い。比較的扱いやすい。

レンチ
トラックの停車場で使用されそうなレンチ。やや重いが破壊力は高め。

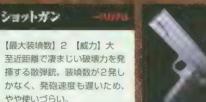
遠距離戦用武器

銃身の長さによって発砲速度、射程が変化する。入手するタイミングが遅いものほど、威力も高い。

競技用ピストル

【最大装填数】6 【威力】小
射撃場などで見かけるピストル。扱いやすいが、たいした破壊力はない。装填数の多さが唯一の長所といえる。

ショットガン

【最大装填数】2 【威力】大
至近距離で凄まじい破壊力を発揮する散弾銃。装填数が2発しかなく、発砲速度も遅いため、やや使いづらい。

軍用ピストル

【最大装填数】8 【威力】小
アメリカ製のピストル。装填数が多く、威力もそこそこあるバランスのとれた銃。探索の序盤では重宝する。

狩猟用ライフル

【最大装填数】4 【威力】大
発砲速度は遅いが、射程が長く威力も高い。狩猟用の銃だけあって、体力の高いクリーチャーでも楽に倒せる。

アサルト・ライフル

【最大装填数】18 【威力】中
フルオートで射撃が可能なレプリカのライフル。弾薬の消耗は激しいが、いかなる場面でも活躍してくれる。

リディーマー

【最大装填数】6 【威力】大
44口径の年代物の拳銃。発砲速度がそこそこ速く、威力もかなり高め。乱用を控え、いざという場面で使いたい。

入手タイミングは探索終盤。強力なクリーチャーやエリアのボスなど、相手を選んで使用したい武器だ。

【遠距離戦用武器でクリーチャーにとどめを刺す場合】

銃に弾薬が残っている場合、とどめを刺すさいにも1発使用することになる。弾薬の消費を少しでも抑えたいなら、とどめを刺す前にインベントリー画面に切り替え、素手の状態で最後の一撃を入れるのも方法だ。

遠距離戦用武器でクリーチャーを攻撃し、相手が倒れたらインベントリー画面に切り替える。

素手や接近戦用武器に持ち替え、急いでクリーチャーに接近。とどめの一撃を入れよう。

クリーチャーデータ

Creatures Data

サイレントヒルの街で見かける、奇妙な外見を持つクリーチャーたち。彼らはどこからやってきたのか。人間に似た外見を持つものもいるが、いかなる存在なのか。そもそも、彼らは実際に存在しているのか――。湧き上がる疑問を解き明かす術は、残念ながらない。わかるのは、彼らは訪問者を歓迎していないらしいということと、不死ではないということぐらいだ。クリーチャーは、サイレントヒルに隠された大きな謎のひとつであるといえるだろう。

街のいたる場所に潜んでいるクリーチャーは、こちらの気配を敏感に察知し、不気味な声を上げて襲いかかってくる。彼らの特徴を熟知したうえで、最良と思える方法で倒すか。あるいは背を向けて逃げ出すか。それ以外、この街で生き延びる術はない。

クリーチャーは複数で現われることもある。囲まれる前に逃げてしまうのも手だが、果敢に立ち向かうのであれば、対抗し得るだけの手段で臨む必要がある。

◀クリーチャーの中には、人間に酷似した姿を持つものもいる。何らかの理由で異形と化したのだろうか?

▶悪夢や妄想から生まれた産物だと考えるには、あまりにクリーチャーの存在は生々しい気もするが

ナース

病院と療養所のみに出現するクリーチャー。ナース服らしきものを身につけているが、不気味な容姿は白衣の天使とはほど遠い。標的を見つけると、よろよろとした足取りで近づいてくる。

注射器を振り上げ、近づいて突き刺そうとする。攻撃前の動作は遅い。

有効な対処法

ナースは攻撃力が低く、移動速度も遅い。加えて体力も低いため、さほど苦労せずに倒せる相手だ。単体で出現した場合は、素手でも十分対処できる。確実にとどめを刺すことさえ忘れなければ、複数が相手でも怖くはない。

【戦闘時の推奨武器】
素手

【対処法①】
複数で出現した場合

フラッシュライトを消して接近し、1体が離れたス[illegible]

【対処法②】
狭い場所で襲われたら

相手が腕を振り上げたら、素早く死角に回り込み、続けざまに殴打。

ストレイトジャケット Straightjacket

市街のいたるところに出現。両腕を拘束されたような姿をしているが、移動速度は意外に速い。複数もしくは他のクリーチャーと共に現われることが多く、しばしば苦戦を強いられるはずだ。

離れた位置から体液を吐きかけてくる。つかまれると、体液を浴びる危険大。

有効な対処法

体液を浴びてしまうと、そのままつかまれ、また体液を吐かれる……という流れに陥りやすい。弾薬に余裕があれば、遠距離戦用武器で倒すのが確実だろう。投てき武器では、投げる前に接近され、つかまれてしまう危険が高い。

【戦闘時の推奨武器】
競技用ピストル

【対処法①】
体液を避けるには

体液を吐く前に体がのけぞるので、動きを見て早めに距離をとる。

【対処法②】
接近戦用武器で戦うなら

のけぞった瞬間に死角に飛び込み、体液を吐いたスキに打撃を加える。

キャリオン Carrion

ストレイトジャケットと同様に、場所を問わず出現するクリーチャー。鈍重な獣の皮を剥いだような醜悪な容姿を持つ。地面や床を這いずるように移動するが、攻撃のさいは俊敏な動きを見せる。

攻撃範囲内に入ると、素早く標的に飛びかかり、噛みついてくる。攻撃力は、ストレイトジャケットの唾液よりも若干低い程度。

有効な対処法

接近しなければ攻撃を仕掛けてこないうえに、通常時の動きが非常に遅いため、戦闘を回避するのはたやすい。ストレイトジャケットと同時に現われたら、足の遅いキャリオンは後回しにするといい。

【対処法①】
屋外で遭遇したら

移動速度が遅いので、視界に入らない位置を通ってやり過ごすのも手。

【対処法②】
効率よく倒すには

背後から近づき、投てき武器でチャージ攻撃。ほぼ一撃でダウンするので、すぐとどめた。

【戦闘時の推奨武器】
投てき武器全般

レムナント Remnant

療養所を[illegible]する、[illegible]ような
クリーチャー。本体は透けているため、薄暗い場所で遭遇すると、ランタンのようなものが宙に浮いているようにしか見えない。複数で出現することがほとんど。

近づくと[illegible]ほどダメージは受けない[illegible]のみに

有効な対処法

フラッシュライトをつけていると素早く寄ってくるが、オフにしていれば、かなり接近するまで気づかれることはない。また、ナースに次いで体力が低いので、倒すのも非常に楽。唯一、とどめを刺す必要のないクリーチャーだ。

【戦闘時の推奨武器】
日本刀

【対処法①】
狭い通路で遭遇したら

フラッシュライトを消し、ダッシュして脇をすり抜けるのがベスト。

【対処法②】
確実に倒したい時は

明かりを消して、ゆっくり忍び寄れば、武器を問わず苦労なく倒せる。

カリバン Caliban

サイレントヒル市街の南西部、モーテルなどに出現。ブリッジをしているような格好で、地響きを立てながら移動する。狭い道であればふさいでしまうほどの巨大な体躯を持つクリーチャー。

丸太のような前脚で踏みつけてきたり、こちらに向かって突進してきたりと、巨体を生かした攻撃方法を持つ。踏みつけは威力大

有効な対処法

体力も攻撃力もかなり高いので、ダメージを受ける前に、急いで通り過ぎるのが賢明。何度も通る場所にカリバンがいる場合は、威力の高い遠距離戦用武器で、遠方から攻撃するのが確実だろう。

【戦闘時の推奨武器】
狩猟用ライフル

【対処法①】
道をふさぐようにして出現

攻撃される前に、わずかな隙間を縫うように、急いで走り抜けよう。

【対処法②】
銃を使わずに倒すには

背後から[illegible]武器で攻撃。3回[illegible]投げる必要があるのが難点だが……。

アリエル Ariel

劇場に現われるクリーチャー。糸が切れた操り人形のような容姿で、するすると近づいてくる。天井からぶら下がっていることが多いが、床に落下して、逆立ちの格好で移動することもある。

両脚を器用に動かし、蹴りで攻撃してくる。首を絞められた時のダメージは大きい。

有効な対処法

動きが素早く、わずかにスキを見せただけでも、首をつかまれてしまう。接近戦用武器での攻撃はリスクが高く、特に投てき武器は反撃される可能性大だ。倒れてからの復活も早いので、できるだけ素早くとどめを刺したい。

【戦闘時の推奨武器】
ショットガン

【対処法①】
首を絞められてしまったら

振りほどいたら急いで距離をとり、ダメージに応じて補給品で回復。

【対処法②】
固まって出現した時は

多少のダメージは覚悟で走り抜けるか、囲まれないように隅で応戦。

キャリオンマザー Carrion Mother

主な出現エリアは、サイレントヒル市街の西側。キャリオンが巨大化したクリーチャーで、外見も行動もキャリオンとほぼ変わらない。絶命すると煙のように消えてしまい、あとには緑色のしみが残る。

接近すると素早く飛びかかってくる点はキャリオンと共通。攻撃方法だけが違い、キャリオンマザーは巨体で押しつぶしてくる。

有効な対処法

キャリオンよりも攻撃範囲が広いので、近くを移動するさいは正面を避けること。基本的な戦い方はキャリオンと同様だが、体力がかなり高いため、接近戦用武器による直接攻撃はお勧めできない。

【対処法①】
戦うべきか、逃げるべきか

普段の動作は鈍いので、無理に倒さず、距離をとって逃げるのもいい。

【対処法②】
確実に倒すには

背後に回り込んで攻撃。体力が高いので、投てき武器はやや不向きだ。

【戦闘時の推奨武器】
狩猟用ライフル

ツーバック
Twoback

出現エリアはモーテル、子供の施設。人間がふたり、折り重なりくっついているような、奇妙な外見が特徴的なクリーチャー。手足の動きがちぐはぐなため、歩く姿はもがいているようにも見える。

ツーバックの攻撃方法でもっともダメージが大きいのが、針による突き攻撃。連続で食らってしまうと、致命傷になりかねない。

有効な対処法

狭い部屋や通路に潜んでいることが多く、部屋に入ったとたんに襲われることもある。1か所に留まると体液や突きの格好の的になるので、素早く死角をとり、射撃か直接攻撃を連続で叩き込もう。

【対処法①】
効果的な武器は？

リーチが短く攻撃力の高い接近戦用武器で、反撃のスキを与えない。

【対処法②】
狭い室内で襲われたら

攻撃後のスキを逃さず反撃し、壁際に追い詰めて続けざまに殴打する。

【戦闘時の推奨武器】
肉切り包丁

ブッチャー
Butcher

肉屋という名前どおり、大ぶりの肉切り包丁を手にしている。他のクリーチャーをいたぶり、惨殺するという奇怪な行動を見せる。モーテルの調理場では、トラヴィスに気づいて襲撃してくる。

間合いに入った獲物を片手で吊り上げ、肉切り包丁で串刺しにする。

有効な対処法

攻撃力は高いが、移動速度が遅いのが救い。ブッチャーの位置を確認しつつ、少し距離をとって、「アサルト・ライフル」や「リディーマー」で攻撃。構え状態で後退しながら撃ち、走って距離を置くという流れを繰り返そう。

【対処法①】
攻撃を回避するには

室内を走り回り、つねに一定の距離を保つ。背後をとられないように。

【対処法②】
ダメージを抑えて戦う

射撃に徹するのが望ましい。接近戦用武器ならスキの小さい日本刀で。

【戦闘時の推奨武器】
アサルト・ライフル

ママ

療養所の一室で待ち受けるボスクリーチャー。体の周りをスカート状のもので覆っており、体つきは人間の女性に近い。コルセットのような鉄の輪には、何本もの鋭い針が隠されている。

至近距離まで近づくと、体を囲む鉄の輪から針を出し、突き刺して攻撃してくる。

有効な対処法

針による突き刺し攻撃のほか、ガスを浴びせてくることもある。近づくといずれかの攻撃を受けてしまうので、遠距離から射撃するのがベターだ。「ショットガンの弾薬」に余裕があれば、意外にあっさりと倒すことができる。

【戦闘時の推奨武器】
ショットガン

【対処法①】
ダメージを抑えるには

距離をとって、針やガスによる攻撃を回避。接近戦はダメージ必至だ。

【対処法②】
弾薬が切れてしまったら

リーチが長く、攻撃時のスキが小さい武器で、いちどに数回攻撃する。

サッドダディ

Sad Daddy

モーテルの500号室に出現。自ら命を絶った父親が異形と化した姿。天井から吊り下がった箱に、窮屈そうに体を押し込めている。伸縮する頭部をこちらに伸ばし、噛みつきや口から吐く液体で攻撃してくる。

ぶらぶらと動く触手のようなものに拘束されると、かなり体力を削られてしまう。振りほどきざまに本体が攻撃してくるのが厄介だ。

有効な対処法

ぶら下がる触手が邪魔で攻撃を仕掛けづらく、狭いスペースでの戦いなので逃げ場も少ない。接近戦では噛みつきを回避しにくいので、触手を逃れながら、装填数の多い遠距離戦用武器で本体を射撃するといい。

【対処法①】
触手から逃れるには

触手は左右に動くので、まったく逆の動きをするように左右移動する。

【対処法②】
液体を吐くタイミングは

吐く直前には頭部を震わせる。この動作から、攻撃を察知して避ける。

【戦闘時の推奨武器】
リディーマー

アレッサズドリーム
Alessa's Dream

【戦闘時の推奨武器】
アサルト・ライフル

カルト集会所で遭遇する最後の敵。炎を操って、儀式を妨害する者を消そうとする。悪魔とも神ともつかぬ姿をしており、手には鋭い爪を持つ。他のクリーチャーと比較すると、格段に体力が高い。

アレッサズドリームが降らせる炎は、かなり広範囲まで届く。数発当たるだけでも、相当のダメージを受けてしまうので要注意。

有効な対処法

体力はサッドダディの2倍もあり、長期戦は避けられない。しかも、徐々に攻撃は激しさを増していく。接近しすぎると爪や光線を避けづらいので、やや離れた位置から連射可能な銃で射撃しよう。

【対処法①】攻撃時の立ち位置は？

爪による攻撃が届かない範囲で、正面より少し左右寄りに立って攻撃。

【対処法②】炎の玉を回避する方法

床に映る影と、頭上に注意しながら逃げ回る。当たったら素早く回復。

クリーチャーから逃げ回るのもひとつの選択

クリーチャーを、全て相手にするのはかなり骨が折れる。武器残数や体力も心配だ。相手や状況しだいでは、速やかに逃走するのも戦術のうちだ。特に屋外では、1体と戦っている間に新たなクリーチャーが出現し、囲まれる可能性が高い。狭い部屋や何度も往復する通路などに出現する、探索の障害になると判断したクリーチャーだけに標的を絞って、効率重視で倒すのもいいだろう。

室内ではライトをオフに

フラッシュライトを消しておくだけで、発見される危険性はかなり低くなる。さらにクリーチャーの死角を[illegible]

袋小路に注意せよ

路地や廊下の突き当たりなど、逃げ場のない場所ではいつも以上に周囲を警戒すること。丸腰での探索は絶対に避けたい。

MAP GUIDE
マップ攻略

マップガイドの使い方 HOW TO USE MAP GUIDE

攻略フローチャート

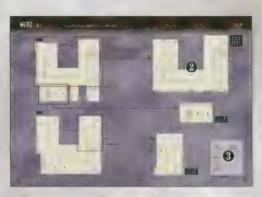
❶全体マップ上での位置
攻略対象となるマップが、サイレントヒルのどこに位置するかを示す。

❷マップ名
攻略対象となるマップの名称。

❸ストーリー
トラヴィスの視点でストーリーを解説。

❹攻略フローチャート
マップの攻略手順をチャートで掲載。
下記のように色分けしている。

□……表世界マップでの行動
■……裏世界マップでの行動
▨……表世界マップで必須ではないが参考となる行動
▨……裏世界マップで必須ではないが参考となる行動

マップ

❶地図記号
全体マップをいくつかのエリアに区分。

❷エリアマップ
各エリアマップを拡大したもの。

❸マップデータ
各エリアで入手できるアイテム・武器、出現するクリーチャーのリスト。

❶地図記号

△	セーブポイント	⌇	通行不可	｜	鍵付きの扉
↕	通行可能	↤	一方通行	◎	鏡

❶攻略対象エリア

マップ名、攻略対象となるエリア名、攻略解説に対応するマップの位置を示す。

❷エリアマップ

各エリアマップを拡大したもの。

❸マップデータ

各エリアで入手できるアイテム・武器、出現するクリーチャーのリスト。

❹攻略解説

攻略フローチャート。行動の手順を詳しく解説している。色分けは下記の通り。

- 表世界マップでの行動
- 裏世界マップでの行動
- 表世界マップで必須ではないが参考となる行動
- 裏世界マップで必須ではないが参考となる行動

Item & Weapon 一覧

Item

- ❶ 栄養ドリンク
- ❷ 健康ドリンク
- ❸ [illegible]
- ❹ アンプル
- ❺ 競技用の弾薬
- ❻ ショットガンの弾薬
- ❼ 軍用ピストルの弾薬
- ❽ 狩猟用ライフルの弾薬
- ❾ アサルト・ライフルの弾薬
- ❿ リディーマーの弾薬
- ⓫ 病院の地図
- ⓬ 療養所の地図
- ⓭ 劇場の地図
- ⓮ モーテルの地図
- ⓯ 子供の地図
- ⓰ 休憩室の鍵
- ⓱ 診察室の鍵
- ⓲ 収納室の鍵
- ⓳ 記録室の鍵
- ⓴ バルコニーの鍵
- ㉑ 306号室の鍵
- ㉒ 管理人室の鍵
- ㉓ プラスチックの肺
- ㉔ プラスチックの胃袋
- ㉕ プラスチックの肝臓
- ㉖ プラスチックの腸
- ㉗ 金の卵
- ㉘ イオカステの彫り物
- ㉙ 太陽のトーテム
- ㉚ 125W の電球
- ㉛ 250W の電球
- ㉜ 500W の電球
- ㉝ 750W の電球
- ㉞ 月のトーテム
- ㉟ 操作レバー
- ㊱ トークン
- ㊲ 宝石付きのハート
- ㊳ 装飾用の短剣

Weapon

- ❶ アルコールのビン
- ❷ かご
- ❸ 書類整理棚
- ❹ タイプライター
- ❺ ツールボックス
- ❻ テーブルランプ
- ❼ 鉄のおもり
- ❽ 電気スタンド
- ❾ トースター
- ❿ ポータブルテレビ
- ⓫ 折れた棒
- ⓬ かぎ竿
- ⓭ カミソリ
- ⓮ ギザギザな木材
- ⓯ シャベル
- ⓰ タイヤレバー
- ⓱ 調理用ナイフ
- ⓲ 点滴用の支柱
- ⓳ ドライバー
- ⓴ 肉切り包丁
- ㉑ 日本刀
- ㉒ バトン
- ㉓ ハンマー
- ㉔ ピッチフォーク
- ㉕ ビリヤードのキュー
- ㉖ ミートフック
- ㉗ メス
- ㉘ 槍
- ㉙ レンチ
- ㉚ 火かき棒
- ㉛ 競技用ピストル
- ㉜ ショットガン
- ㉝ 軍用ピストル
- ㉞ 狩猟用ライフル
- ㉟ アサルト・ライフル
- ㊱ リディーマー

悪夢の始まり

Nightmare have begun

土砂降りの夜だった。サイレントヒル沿いの道を走っていたら、突然女の子が飛び出してきたんだ。あわててブレーキを踏んで車から降りると、女の子はどこかへ走り去ってしまった。まさか――轢いたのか？　気になった俺は、女の子を追うことにした。サイレントヒルに近づくにつれ、辺りは霧が濃くなっていく。霧の正体はすぐに判明した。燃え盛る屋敷と、中から聞こえてきた誰かの叫び声。俺はとっさに屋敷の中へと走り出していた。

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 ブラームスに続く道
一本道を進んでサイレントヒルの街へ

02 屋敷
炎に包まれた屋敷から少女を救出する

NEXT ▶ サイレントヒル市街①へ P.042

01

ブラームスに続く道

道なりに進んでサイレントヒルの街を目指す

フラッシュライトで視界を確保

道に飛び出してきた少女は、どこかへと走り去ってしまう。まずは彼女の安否を確かめるため、後を追うことが最優先だ。進めるルートは、サイレントヒルの街に続く一本道のみ。辺りは暗く、霧に包まれているために視界が悪い。所持しているフラッシュライトで、視界を確保しながら進むといい。

一本道にアイテムは落ちていない。少女の後を追って、サイレントヒルの街へと急ごう。

02

屋敷

2Fにとり残された少女を救出し、屋敷を脱出する

眼前に浮かぶ魔法陣を頼りに出口へ

屋敷の中は炎に包まれており、歩ける場所は限られている。炎を避けつつ入口近くの階段を上り、目の前にある扉から室内へ。この時に階段は焼け落ちてしまうので、少女を救出したら、先ほどとは違うルートで出口へ向かおう。階下に落ちたあとは、目前に現われる魔法陣が出口へ導いてくれる。

魔法陣が現われた場所は、炎が消えて通れるようになる。これが脱出への突破口となるのだ。

NEXT ▶ サイレントヒル市街① P.042

サイレントヒル市街

KOONTZ St.
CRICHTON St.
CANYON St.
MIDWAY Ave.
CIELO Ave.
TOLUCA Ave.
ACADIA Rd.

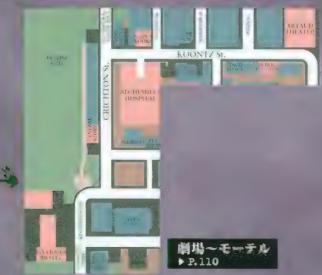
病院周辺
▶ P.042

肉屋～療養所
▶ P.060

木材置場～劇場
▶ P.086

劇場～モーテル
▶ P.110

サイレントヒル 市街①

SILENT HILL(1)

気づくと、俺はベンチに横たわっていた。いったいここはどこなのか。あのあと、どうなったのか。覚えているのは、あの子を助けたことと、けたたましいサイレンの音だけだ。ぼんやり歩き出すと、近くに街の地図が貼ってあるのを見つけた。どうやら、ここはサイレントヒルの一角のようだ。近くには病院があるが、あの子はこの病院に搬送されたのだろうか。ひどい火傷を負っていたが……。ともかく、今は病院に行ってみるしかなさそうだ。

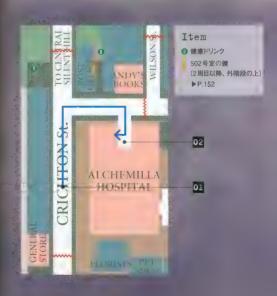
FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 クリックトン通り
「サイレントヒルの地図」を入手

02 クーンツ通り
街を探索しながらアルケミラ病院を目指す

NEXT ▶ 病院　P.044

Item
❷ 健康ドリンク
502号室の鍵
（2周目以降、外階段の上）
▶P.152

01

クリックトン通り

ベンチの近くに貼られている「サイレントヒルの地図」を入手

助けた少女の安否を確かめる術は……

どこかのベンチで目を覚ますと、周囲には見知らぬ光景が広がっている。近くで見つけたマップによって、今いる場所がサイレントヒルの街中であることが判明。何が起こったのかはわからないが、まず気がかりなのは屋敷で救出した少女のことだ。近くにある病院で情報が得られそうだが……。

最初に目指すべきは、地図に赤い印がついた病院 少女の安否を確かめにいかなければ

02

クーンツ通り

街に落ちている補給品を回収してから病院へ向かう

街を探索しながら、アルケミラ病院に向かう

クリックトン通りは一方ががけ崩れで進めず、もう一方も通行止めになっている。クーンツ通りも途中で分断されているため、探索できる範囲はかなり狭い。濃霧で視界が悪いが、落ちている健康ドリンクを見逃さないよう、歩き回ろう。ひととおり探索を終えたら、目的地である病院へ。

霧が深いので、遠目では補給品を見落としやすい 行ける場所はくまなく回りたいもの

Column

マップに書き込まれた印は探索の大きな武器になる

未知の場所を探索するために不可欠なマップだが、入手直後はほぼ真っ白の状態。実際にその場所を目と足で確かめることで、入室可能な部屋や一方通行の扉など、マップにさまざまな情報が書き込まれていくのだ。また、重要なアイテムや謎が隠された場所には、自動的に印がつけられる。行き詰まった時は、まず印のついた場所を目指すといいだろう。

屋外や広い建物では、マップの書き込みが特に重要な足がかりになる。面倒がらずに歩き回り、マップに足跡を残していこう。進むべき道に窮した時、迷ってしまった時、大きな助けになるはずだ。

歩き回ったぶんだけ、マップから得られる情報も増えていく。地道に探索を進めていこう

かけ崩れや通行止めになっている場所は、間近に行かないとマップに書き込まれない

NEXT ▶ 病院 P.044

病院

ALCHEMILLA HOSPITAL

街に入ってから、誰ともすれ違うことがない。無人の街ということはないだろうが、この静けさは異常だ。病院ならさすがに誰かいるだろうと思ったが、やはりここにも人の気配はない。とにかく医者か看護士でも見つけて、あの子のことを聞きたいのだが――。

うろうろと歩き回っていると、ようやく医者らしき男を見つけることができた。あの子について聞くと、そんな患者は来ていないとすげない返事だ。受付で聞けだって？誰もいない受付でか？腹は立つが、今はあの子が無事かどうかを早く確かめなければ。

FLOW CHART［攻略フローチャート］

01 1F：ロビー （P.051）
「病院の地図」を入手

02 1F：東廊下〜エレベーター （P.051）
エレベーターで 2F へ移動

03 2F：東廊下 （P.051）
ナースを倒す

04 2F：205 号室 （P.051）
鏡に触れて病院（裏）へ

05 2F：205 号室 （P.053）
「プラスチックの肺」を入手

06 2F：202 号室 （P.053）
「金の卵」を入手

07 2F：204 号室 （P.053）
医療用冷凍庫を発見。メモ［血まみれのメモ］を入手

08 1F：女子トイレ （P.053）
「金の卵」で扉を開ける。探索後、病院（表）へ

09 1F：女子トイレ （P.055）
「休憩室の鍵」、メモ［学生の簡略記号表］を入手

10 1F：休憩室 （P.055）
「診察室の鍵」を入手

11 1F：診察室（P.055）

「プラスチックの肺」「プラスチックの胃袋」を入手

12 1F：女子トイレ（P.055）

鏡に触れて病院（裏）へ

13 2F：204号室（P.056）

医療用冷凍庫から「プラスチックの心臓」を入手

14 2F：205号室（P.056）

鏡に触れて病院（表へ）

15 1F：診察室（P.057）

人体模型に臓器をはめ、「ガラスの眼球」を入手

16 1F：女子トイレ（P.057）

鏡に触れて病院（裏へ）

17 1F：西廊下の扉（P.058）

デスマスクに「ガラスの眼球」をはめると扉が開く

18 1F：医師控室（P.059）

ストレイトジャケットと戦闘後、「未来の欠片」を入手

19 1F：ロビー（P.059）

目覚めると、看護士のリサが話しかけてくる

20 1F：裏口（P.059）

裏口から出て、ふたたび街へ

病院(表)

ALCHEMILLA HOSPITAL (SURFACE)

1F

メモ[公示]

メモ[スタッフへのメモ]

メモ[スタッフへの通知]

AREA A
▶ P.050
▶ P.054
▶ P.057

メモ[公示]

LOBBY

メモ[スタッフへのメモ]

EXAM ROOM

メモ[スタッフへの通知]

※クリーチャーは初期配置です。

病院（裏）

ALCHEMILLA HOSPITAL (INSIDE)

Item
❶ 栄養ドリンク ❷ 健康ドリンク
㉔ プラスチックの肺 ㉕ プラスチックの肝臓
㉗ 金の卵

Weapon
❶ アルコールのビン ⑩ ポータブルテレビ
⑭ 点滴用の支柱 ㉓ ハンマー
㉗ メス

Creature
ナース ストレイトジャケット（BOSS）

※クリーチャーは初期配置です。

AREA D
▶ P.052/P.058

AREA E
▶ P.052/P.056

1F / AREA A

01 ⑪ メモ[公示]

❶ メモ[スタッフへのメモ]

❹ ㉖ ㉔

02

KITCHEN

❶

❾ ⑰ メモ[スタッフへの通知]

08 以降

01

1F：ロビー

壁に貼られた「病院の地図」を入手し、探索開始

唯一のセーブポイントがある場所

ロビーの壁には、「病院の地図」とメモ[公示]が貼ってある。探索を始めるまえに、必ずマップを入手しておくこと。また、廊下手前には病院で唯一のセーブポイントがあるので、こちらもチェックしておこう。マップで病院内の構造を把握したら、少女の行方に関する手がかりを求めて探索開始だ。

マップとメモは隣り合わせて貼ってある。メモの内容は、病院の増築に関する公示だ。

02

1F：東廊下～エレベーター

病院の関係者と会話したあと、エレベーターで 2F へ移動する

エレベーターを呼び出し、新たなフロアへ

1F にある部屋は、いずれも鍵がかかっていたり、障害物でふさがっていて入ることができない。階段も使用できないため、別のフロアへ移動する手段はエレベーターのみ。東廊下では医師に遭遇するが、少女に関する情報は得られない。ひとまず、エレベーターで 2F に向かうしかなさそうだ。

エレベーターのボタンを見るかぎり、病院は 4 フロアあるらしい。だが、行けるのは 2F だけだ。

03

2F：東廊下

クリーチャーに遭遇。クリーチャーを倒す

とどめを刺すまで油断は禁物

エレベーターホールを出ると、看護士のような姿をしたクリーチャーが襲いかかってくる。逃げることはできないので、近くにある「ハンマー」を入手し、すぐに装備して応戦しよう。素手で攻撃してもいいが、武器で殴るよりも効率が悪く、スキをついてつかまれてしまう危険もあるので要注意。

クリーチャーが倒れたら、忘れずにとどめの一撃を。そのまま放っておくと何度か復活してしまう。

04

2F：205号室

火災現場で助けた少女と、鏡越しに再会。鏡に触れて異世界へ移動する

反射が不自然な鏡に映ったものは……

廊下は途中でふさがっており、探索できるのは 205 号室のみ。室内には使用して間もない担架と、診断内容が書かれたメモ、大きな鏡がある。鏡を調べても変化はないが、部屋を出ようとすると鏡の中に少女が出現。再度鏡に触れると、突如周囲の世界が変貌を遂げ、少女の姿も消えてしまう。

鏡の中の少女は、屋敷で救った子供にどこか似ている。だとしたら、これは幻覚なのか……。

NEXT ▶ 病院(裏) P.053

1F D 2F E 病院（裏）

2F / AREA E

07

メモ
［血まみれのメモ］

204

203

メモ
［慌しく書かれたメモ］

06

202

201

［プラスチックの心臓］
入手後

［金の卵］入手後

NURSE CENTER

05

INTENSIVE CARE

DOWN

OPERATING PREP ROOM

OPERATING ROOM

1F / AREA D

LOBBY

DOCTOR'S OFFICE

［ガラスの眼球］入手後

EXAM ROOM

MEDICINE ROOM

［プラスチックの心臓］
入手後

08

UP

メモ［学生の簡略記号表］

Item

① 栄養ドリンク
② 健康ドリンク
㉓ プラスチックの肺
㉕ プラスチックの肝臓
㉗ 金の卵

Weapon

① アルコールのビン
⑩ ポータブルテレビ
⑲ 点滴用の支柱
㉓ ハンマー
㉗ メス

Creature

ナース

※クリーチャーは初期配置です。

変貌した室内には新たなアイテムが

異世界に変わった室内は、何百年も経ってしまったかのように朽ち果てている。最初に訪れた時にはなかったアイテムが置かれているので、部屋を出るまえに回収していこう。なお、205号室前の廊下ではクリーチャーが待ちかまえている。事前に体力の確認、武器の装備を万全にしておきたい。

用途不明のアイテムを入手したら、手がかりを得るためにも、すぐに調べてみるといい。

「金の卵」入手後に出現するクリーチャー

裏の世界では、廊下の奥まで進めるようになっている。2Fで入室できるのは、202号室と204号室のみ。このうち、202号室のシンクでは、誰かに宛てたメモと「金の卵」を入手できる。「金の卵」を取って部屋を出ると、以前はいなかったクリーチャーが出現するので、戦闘の準備を忘れずに。

部屋を出ると、新たなクリーチャーが出現。フラッシュライトを消しておくと気づかれにくい。

07

冷凍庫の傍らにあるメモが謎解きの鍵

残る204号室には、暗号めいたメモと医療用の冷凍庫が置かれている。冷凍庫には鍵がかかっており、暗証番号を入力しないと開かない仕組みになっている。中に入っているものを入手するには、どこかで暗証番号のヒントを得る必要がありそうだ。以降は、この謎を念頭に置いて探索を続けよう。

謎かけのようなメモ。「三人の美女」「美貌より年齢」という言葉がヒントになりそうだ。

08

アイテム回収後、鏡に触れて元の世界へ

2Fの探索を終えたら、階段から1Fへ。女子トイレの扉には窪みがあり、何かを差し込まなければならないようだ。窪みの下にある額の文章から、鍵となるのは「金の卵」だと気づくだろう。ここには、解剖学に関するメモと「プラスチックの肝臓」がある。入手後は、洗面台の鏡で裏の世界へ。

ロビー側の扉は、仕掛けが施されていて開けない。いちど表の世界へ戻って探索を行なおう。

NEXT ▶ 病院(表) P.055

1F / AREA A

メモ[公示]

ELEVATOR

DOWN

DIRECTOR'S OFFICE

EXAM ROOM

MEDICINE ROOM

KITCHEN

11

10

STAFF LOUNGE

メモ[スタッフへのメモ]

メモ[スタッフへの通知]

1F / AREA B

Item	
❶ 栄養ドリンク	⓫ 病院の地図
⓰ 休憩室の鍵	⓱ 診察室の鍵
㉔ プラスチックの胃袋	㉖ プラスチックの腸

Weapon	
❶ アルコールのビン	❹ タイプライター
❺ トースター	

Creature

ナース

※クリーチャーは初期配置です。

09
1F：女子トイレ
「休憩室の鍵」と、個室のドアに書かれた文字を発見

個室で探索の新たな足がかりを得る

ドアが開いている個室に入ると、裏の世界ではなかった「休憩室の鍵」を発見。また、隣の個室のドアには、赤い文字で女性の名前が書かれている。この文字を記憶にとどめつつ、次の目的地となる休憩室へ。これまでと同様に、1Fにはクリーチャーが出現しないので、安心して探索に専念できる。

ドアに書かれた「エイミー、31」の文字。女性の名前のようだが、後にある数字の意味は？

10
1F：休憩室
「診察室の鍵」、メモ【スタッフへの通知】を入手

ふたり目の女性の名は「ルーシー」

部屋に入ると、壁に書かれた文字が目に止まる。「ルーシー、23」という文字の近くには、「診察室の鍵」が。メモが貼られた扉は会議室につながっているが、何かでふさがれていて開くことができない。室内をすべてチェックし終わったら、さらなる手がかりを求めて診察室へ向かおう。

扉近くに貼られたメモを読むと、3Fの増築工事が事情あって中止されたことがわかる。

11
1F：診察室
「プラスチックの腸」「プラスチックの胃袋」を入手

上半身のパーツが足りない人体模型

シンクにはプラスチック製の臓器がふたつ、壁際のベッドには人体模型が置かれている。人体模型には集めた臓器の模型をはめ込むことができるが、まだパーツが足りないようだ。机の上にあるメモ、壁に貼られたレントゲン写真を調べたら、次になすべきことはどこかに隠された臓器模型の入手だ。

壁際のレントゲン写真を調べて、照明をつけると「サラ、19」という文字が浮かび上がる。

12
1F：女子トイレ
表の世界で残った謎を解くため、ふたたびもうひとつの世界へ移動

1Fの探索終了後、鏡に触れて病院(裏)へ

現時点で残された謎は、医療用冷凍庫とデスマスクがかかった扉、人体模型の3つ。だが、表の世界で探索できる場所はもう残されていない。ふたたび女子トイレに向かい、裏世界に戻って探索を再開するほかなさそうだ。これまでに得た手がかりから、解くことができそうな謎はどれだろうか?

病院の探索もそろそろ終盤。先で待つ戦闘に備えて、ひとつでも多く武器を回収しておこう。

NEXT ▶ 病院(裏) P.056

Item

❶ 栄養ドリンク　❷ 健康ドリンク
13 プラスチックの心臓

Weapon

⑩ ポータブルテレビ　⑪ 点滴用の支柱
㉓ ハンマー　㉗ メス

Creature

ナース

※クリーチャーは初期配置です。

13

人体模型の完成に必要なパーツが揃う

裏の世界で残っている謎のうち、解法を導けそうなのは医療用冷凍庫の暗証番号だ。これまでに集めた情報で、数字に関連するものはないかを考えてみよう。それらと［血まみれのメモ］を照らし合わせれば、暗証番号が判明するだろう。冷凍庫には、「プラスチックの心臓」が入っている。 ▶ P.142

暗証番号は6ケタの数字　正解を入力すると、人体模型の残りひとつのパーツを入手できる

14

もういちど鏡に触れて病院（表）へ

204号室を出ると、目の前にクリーチャーが出現。至近距離だけに逃げるのは厳しいので、すぐに攻撃して倒してしまうといいだろう。このあとは、人体模型に臓器をはめ込むため、205号室か1F女子トイレの鏡で表の世界へ。病院探索も終盤なので、未入手のアイテムがないか再確認を。

1F廊下にも新たにクリーチャーが出現するので、女子トイレに向かう場合は注意せよ。

Item
❶ 栄養ドリンク ⓫ 病院の地図

Weapon
❶ アルコールのビン ❹ タイプライター
❾ トースター

※クリーチャーは初期配置です。

1F/AREA A

メモ[公示]
メモ[スタッフへの通知]
メモ[スタッフへのメモ]

LOBBY
DOCTOR'S OFFICE
EXAM ROOM
MEDICINE ROOM
ELEVATOR
DOWN
DIRECTOR'S OFFICE
KITCHEN
CAFE LOUNGE

15

1F：診察室

人体模型にプラスチックの臓器をすべてはめ込む。開いた目から「ガラスの眼球」を入手

学生が書いたメモに配置のヒントがある

人体模型を調べると、模型の下に集めた臓器が表示される。臓器を正しい順番ではめ込めば、人体模型の目が開く仕掛けだ。臓器は取り外しが可能なので、いろいろ試してみて、正解を導こう。配置のヒントは、裏世界の女子トイレで入手できるメモ［学生の簡略記号表］に隠されている。 ▶P.142

臓器をすべてはめ込んでから、人体模型の頭部を調べると「ガラスの眼球」を入手できる。

16

1F：女子トイレ

鏡に触れて病院（裏）へ

裏世界に行く前にセーブしておくのもよし

人体模型の仕掛けを解いたら、もう表の世界でなすべき行動は残っていない。最後に残ったデスマスクの謎を解くため、1F女子トイレの鏡を使って裏世界へ戻ろう。以降はクリーチャーに遭遇する場面が多いので、女子トイレに向かう前に、いちどロビーでセーブを行なっておくのもいいだろう。

病院のボスクリーチャーと対峙する時は近い。戦闘態勢を整えて、最後の探索に臨もう。

1F / AREA D

LOBBY

DOCTOR'S OFFICE

18

EXAM ROOM

MEDICINE ROOM

17

UP

「プラスチックの心臓」入手後

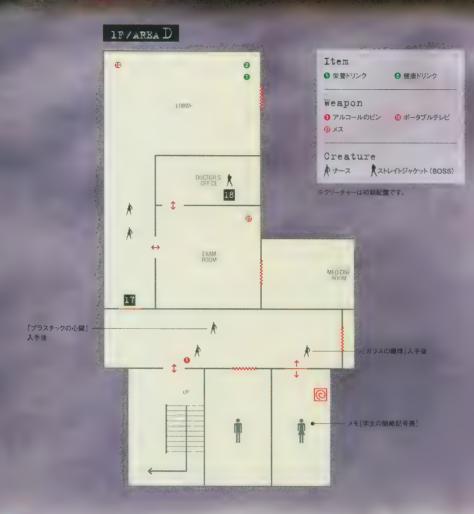
「ガラスの眼球」入手後

メモ「学生の簡略記号表」

Item	
❶ 栄養ドリンク	❷ 健康ドリンク

Weapon	
❶ アルコールのビン	❿ ポータブルテレビ
㉗ メス	

Creature	
ナース	ストレイトジャケット（BOSS）

※クリーチャーは初期配置です。

2体のクリーチャーが離れたスキに攻撃を

女子トイレの外にはクリーチャーが待ちかまえているので、出るさいは注意を怠らないように。ロビー側の扉を開ける鍵は、額に書かれた文章からわかるとおり「ガラスの眼球」だ。扉を開けると2体のクリーチャーが目に入るが、補給品を温存したければ、無視して診察室に入ってしまうのも手だ。

東廊下のクリーチャーを倒す場合は、2体が離れたところを見計らって攻撃するといい。

18

[illegible]

クリーチャーの死角から続けざまに攻撃を

診察室から医師控室に移動すると、ストレイトジャケットが出現し体をくねらせながら近づいてくる。この場を逃れるためには、目前の敵を倒さねばならない。クリーチャーが吐く液体を浴びると、そのまましがみつかれる危険が高いので、攻撃するさいは正面に立たないように。倒すと床に紋章のようなものが浮かび上がり、その中央にある「未来の欠片」を入手できる。

スキを見せるとすぐにしがみつかれる。リーチが短い武器で、死角から連続で攻撃するといい。

床に浮かび上がる紋章と、謎の欠片。拾い上げると、ふたたび少女が目の前に姿を現わす。

19

IF：ロビー

目覚めた場所は元の世界のロビー。看護士のリサが話しかけてくる

商業地で起きた火事の一件を知る女性

鏡越しに見た少女に再会するも、そのまま意識が遠ざかり、気づくと病院のロビーにいる。目の前には、心配そうにのぞき込んでくるリサの顔が。見習看護士だという彼女は、火災の件を知っていた。現場から救出した少女、アレッサ・ギレスピーは、病院に運び込まれたあとに死んだというが……。

リサの口から告げられる最悪の知らせ。療養所で会いたいと言い残し、彼女は去っていく。

20

IF：裏口

扉はどこも閉ざされている。裏口から病院を脱出し、外へ

南廊下の奥にある扉を出て病院を脱出

リサと別れたあとにマップを開いてみると、まるで何事もなかったかのように真っ白に戻っている。また、入口や部屋はどこも閉まっており、なぜかエレベーターのスイッチも作動しなくなっている。唯一開いているのは、南廊下にある裏口だけ。ここから病院を脱出し、次の目的地へ向かおう。

少女の安否がわかった今、病院に用はない。リサとの約束を果たすことが当面の目的だ。

NEXT ▶ サイレントヒル市街② P.060

サイレントヒル市街②

SILENT HILL(2)

やはり、あの女の子は病院に搬送されていた。リサは例の子——アレッサは死んだと言っていたが、じゃあ何度も俺の前に現われたのは誰だ？　まさか幽霊と言うわけじゃないだろう。

とにかく、これ以上病院にいても仕方ない。街の外れにある療養所に行って、もういちどリサに会わなければ。そう決めて出発したものの、街には化け物がうろうろしている。耳障りなラジオのノイズにうんざりしながら、俺は療養所を目指して歩き出した。

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 病院〜ロウ通り
病院の裏手から街を南下し、肉屋を目指す

02 肉屋
ナースをいたぶるクリーチャーを目撃

03 トルーカ通り〜アカディア通り
肉屋の裏口を出て、療養所を目指す

NEXT ▶ 療養所へ　P.062

03
メモ［駐車違反の切符］
02

Item
❶ 栄養ドリンク　❷ 健康ドリンク　❻ 競技用の弾薬

Weapon
❶ アルコールのビン　❷ かご　❾ トースター
⓮ ギザギザな木材　㉒ バトン　㉖ ミートフック
㉙ レンチ

Creature
ストレイトジャケット　キャリオン

※クリーチャーは初期配置です。

01

病院～ロウ通り

街の地図に記された目印をもとに、肉屋を目指す

キャニオン通りを南下し、トルーカ通りへ

以前と違い、街のあちこちをクリーチャーが徘徊している。屋外では姿を発見されやすいので、クリーチャーを見つけたら距離を置いて進もう。療養所への道は、ほとんどが途中で崩れてしまっている。まずはキャニオン通りからシエロ通りへ向かい、トルーカ通り沿いにある肉屋へ向かおう。

細い路地にある補給品や武器を回収する時は、付近にクリーチャーがいないか確認を。

02

肉屋

ナースを惨殺するクリーチャーを目撃したのち、裏口からトルーカ通りへ

療養所までのルートで唯一の安全地帯

ロウ通りからトルーカ通りに入るとすぐ、肉屋の看板が目に入る。入口近くにセーブポイントがあるうえ、店内には多くの補給品と武器が。襲ってくるクリーチャーもいないので、しばしの休息をとりつつ、物資を補給していこう。探索を終えたら裏口から外へ出て、まっすぐ療養所へ向かえばいい。

肉切り包丁を手にした怪物は、ナースの死体を残して、どこかへと立ち去ってしまう。

Item

❶ 栄養ドリンク　❷ 健康ドリンク　❸ 救急箱

Weapon

⑳ 肉切り包丁　㉑ ミートフック

03

トルーカ通り～アカディア通り

街を探索しながら東にある療養所を目指す

街を探索しながら東にある療養所を目指す

肉屋から療養所までの道には、これまで以上に多くのクリーチャーが出現する。倒さずに進む場合は、息切れしている間に囲まれないよう、周囲の状況を確認しながら進みたい。また、不意の遭遇に備えて、つねに武器を装備しておくといいだろう。療養所はもう目前だが、到着まで気を抜かずに。

トルーカ通りで、駐車違反の切符を貼られた車を発見。切符には謎めいたメッセージが。

NEXT ▶ 療養所(表) P.062

療養所

CEDAR GROVE SANATORIUM

ようやく療養所にたどり着いたはいいが、手に入れた地図を見て驚いた。こんなに広い建物でリサの居場所を探すのは、かなり骨が折れそうだ。まあいいさ。歩き回るのにはもう慣れた。

廊下を歩いていると、俺は思いがけない人物に遭遇した。火災現場で見た女だ。呆れたことに、彼女は屋敷に自分の娘を置き去りにしたらしい。まったく、正気じゃないぜ。アレッサを信用するなと言われたが、どういうことだ？ 彼女はまだ生きているのか？

FLOW CHART ［攻略フローチャート］

01 1F：廊下 (P.073)
医師控室の前でメモ［黄ばんだメモ］を見る

02 1F：東療養室 (P.073)
「療養所の地図」を入手

03 1F：廊下 (P.073)
火災現場で見た女性に遭遇

04 2F：結核患者区域 (P.073)
人工呼吸器の中にある「地下室の鍵」を入手

05 2F：南東階段 (P.075)
「地下室の鍵」で階段の扉を開けて地下室へ

06 2F：女性用水力治療室 (P.075)
排水口を調べて中に落ちている鍵を流す

07 2F：女性用処置室 (P.075)
鏡に触れて療養所（裏）へ

08 1F：女子トイレ (P.076)
療養所（表）に移行し、便器の中の金属物を流す

09 1F：女性用病室5 (P.077)
「収納室の鍵」を入手

10 1F：収納室 (P.077)
鏡に触れて療養所（裏）へ

11 地下室:東パイプ室 (P.078)

下水から「記録室の鍵」を入手

12 地下室:倉庫 (P.078)

鏡に触れて療養所(表)へ

13 2F:記録室 (P.079)

鏡に触れて療養所(裏)へ

14 1F:男性用隔離室 (P.081)

03 号室前でメモ[クリップボード]を見る

15 1F:男性用治療室1 (P.081)

5 体の人形に錠剤を与えて「Dr.Harris の鍵」を入手

16 地下室:倉庫 (P.081)

鏡に触れて療養所(表)へ

17 地下室:倉庫 (P.083)

メモ[注意喚起]を見る

18 1F:医師控室 (P.083)

「イオカステの彫り物」を入手

19 1F:女子トイレ (P.083)

鏡に触れて療養所(裏)へ

20 1F:女性用隔離室 (P.084)

扉の窪みに「イオカステの彫り物」をはめて奥へ

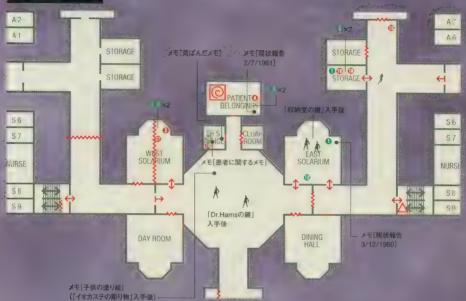
21 1F:女性用隔離室・05 号室 (P.085)

ママと戦闘後、「過去の欠片」を入手

22 1F:ホール〜ロビー (P.085)

ロビーで「劇場のチケット」を入手後、外へ

NEXT ▶ サイレントヒル市街③ P.086

療養所(表) CEDAR GROVE SANITARIUM (SURFACE)

Item

- 栄養ドリンク
- 競技用の弾薬
- ショットガンの弾薬
- 療養所の地図
- 収納室の鍵
- イオカステの彫り物

Weapon

- 書類整理棚
- タイプライター
- タイヤレバー
- 点滴用の支柱
- ドライバー
- バトン
- メス
- 競技用ピストル

Creature

- ナース
- レムナント

※クリーチャーは初期配置です。

2F
メモ[人口呼吸器の注意]
「記録室の鍵」
入手後
×2
女性用水治療室で
風呂を排水したあと
「記録室の鍵」
入手後
「地下室の鍵」入手後
B1
メモ[注意喚起]
(階段の下)

Item

❶ 栄養ドリンク　❷ 健康ドリンク
❸ 救急箱　❹ ショットガンの弾薬

Weapon

❶ アルコールのビン　ポータブルテレビ
カミソリ　レンチ

Creature

ナース　レムナント
ストレイトジャケット　キャリオン

※クリーチャーは初期配置です。

メモ[クリップボード]
1F
メモ[調査報告]
「Dr.Harrisの鍵」
入手後

メモ[調査報告]
LAUNDRY
STORAGE
STORAGE
PATIENT BELONGINGS
ROOM
WEST SOLARIUM
EAST SOLARIUM
DAY ROOM
DINING HALL
LOBBY
AREA G
▶ P.078

Item

- ❶ 栄養ドリンク
- ❷ 健康ドリンク
- ❸ 救急箱
- ❺ 競技用の弾薬
- ❻ ショットガンの弾薬

Weapon

- 書類整理棚
- 調理用ナイフ
- バトン
- メス
- 火かき棒
- ショットガン

Creature

- ナース
- ストレイトジャケット
- キャリオン

※クリーチャーは初期配置です。

療養所(裏)

CEDAR GROVE SANITARIUM (INSIDE)

2F

B1

「Dr.Harrisの鍵」
入手後

×2

「記録室の鍵」入手後

療養所(表)

1F/AREA A

A2
A1
STORAGE
STORAGE
01 メモ[黄ばんだメモ]
×2
PATIENT BELONGINGS
CLOAK ROOM
S6
S7
NURSE
S8
S9
WEST SOLARIUM
EAST SOLARIUM
02
03
DAY ROOM
DINING HALL
メモ[現状報告 3/12/1960]
×2
STORAGE
STORAGE
A6
S7
NURSE
S8
S9

Item

- ❷ 健康ドリンク
- ❸ 救急箱
- ❺ 競技用の弾薬
- ❻ ショットガンの弾薬
- ⓬ 療養所の地図
- ㉘ イオカステの彫り物

Weapon

- ❶ アルコールのビン
- ❸ 書類整理棚
- ⓯ タイヤレバー
- ⓱ 点滴用の支柱
- ⓳ ドライバー
- ㉙ レンチ
- ㉛ 競技用ピストル

Creature

- ナース
- レムナント

※クリーチャーは初期配置です

01

1F：廊下

医師控室の扉に挟まっている［黄ばんだメモ］を発見する

まずは行き先の手がかりを掴む

ホール周辺の部屋はほとんど入ることができず、左右の廊下も扉で封鎖されている。医師控室の扉に挟んであるメモを読むと、最初の目的地が判明。鍵を飲み込んだ患者が連れていかれた、ふたつの病棟だ。

西療養室では、「競技用ピストル」と弾薬を入手できる。遠距離攻撃できるのは頼もしい。

02

1F：東療養室

室内の壁から「療養所の地図」を入手後、探索を開始する

女性患者の病状が綴られたメモを発見

1F東側の廊下は扉で遮断されているが、東療養室の中を通り抜けることで奥へと進める。東療養室に入ると、扉近くの机の上に地図が置いてあるので、これを入手。窓際に置かれた机には、ヘレンという女性患者について書かれたメモがある。これらを回収したあとは、東側の扉から廊下へ。

担当医が患者の病状を綴ったレポート。患者の名前は、名字だけが読めなくなっている。

03

1F：廊下

火災現場で見かけた女性に遭遇するが、一方的に警告めいた言葉を吐いて去ってしまう

女性の口から告げられる驚くべき事実

東療養室を出ると、火災現場で見かけた女性が立っている。リサの話によれば少女は死んだはずだが、目の前の女性は「アレッサは彼女を愛する者と一緒にいる」と言う。やはり少女は幻覚ではなかったのか？

アレッサを信用するなと言い捨て、女性は去っていく。これは警告と捉えるべきなのか……。

04

2F：結核症病棟

人工呼吸器の中に鍵らしき物が見える。メーターを調節すると「地下室の鍵」が出現

オーバーロードしないようにパネルを操作

南東階段から2Fへ進むと、東側の廊下は途中で進めなくなっている。ひとまず、【黄色いメモ】に記述があった結核症病棟へ。室内には人工呼吸器と、使用を禁じるメモがある。人工呼吸器の側面にある窓からは、鍵らしきものが確認できるが、パネルを正しく操作しないと入手できない。▶P.143

5つのメーターの針がすべて、赤色で表示された範囲内に止まるようにパネルを操作せよ。

NEXT ▶ 療養所（表） P.075

療養所（表）

AREA E / AREA F / AREA D

Item	❶ 栄養ドリンク	❻ 競技用の弾薬		
Weapon	カミソリ	ギザギザな木材	点滴用の支柱	レンチ
Creature	レムナント	ストレイトジャケット	キャリオン	ナース

※クリーチャーは初期配置です。

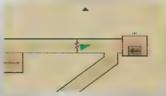
05

地下室：
南東階段

「地下室の鍵」で扉を開けて、地下室を通って北東階段へ

地下室を通り2Fの東側に向かう

結核症病棟を出たら南東階段を下りて、先ほど入手した鍵で地下室へ。探索後は北東階段から、女性用水治療室のある2Fの東側へ移動する。地下室の通路では多数のクリーチャーと遭遇するが、戦いを避けたい場合はフラッシュライトを消して進むといい。クリーチャーの動きを窺いつつ、死角をすり抜けるようにして進めば、広さのある場所なら十分やり過ごせるはずだ。

地下室の廊下はやや狭い。少しでも安全に進むために、明かりを消して探索するのも方法だ。

療養所は広く、目的地までのルートがわかりづらい。迷わないよう、マップを活用しよう。

06

2F：
女性用水治療室

排水口に落ちている鍵を、排水して流す

風呂を排水して鍵を流す

水治療に使用する風呂が、3つ並んだ部屋。中央の風呂だけが沸騰しており、湯の中には鍵が見える。さすがに取り出すことはできないが、風呂の横にあるスイッチで排水することが可能だ。鍵を流して部屋を出ると、先ほどはいなかったクリーチャーが近づいてくる。移動時は注意すること。

スイッチを押すと、鍵は排水口に吸い込まれていく。どこかに流れ着いていればいいが。

07

2F：
女性用処置室

水治療室の真下にある部屋が怪しいが、表の世界では探索ができないため、裏世界から移動する

流れていった鍵を探すため、裏世界へ

鍵がどこかに引っ掛かるとすれば、怪しいのは1Fの東側だが、北東階段から1Fに入ることができない。2F女性用処置室には鏡があるので、ここから裏世界へ移動してみるしかなさそうだ。以降は表と裏の世界を忙しく往復することになるので、女性用水治療室でセーブしておくのもいいだろう。

裏の世界であれば、1F東側を探索できるかもしれない。水治療室の位置にある部屋は……。

NEXT ▶ 療養所(裏～表) P.076

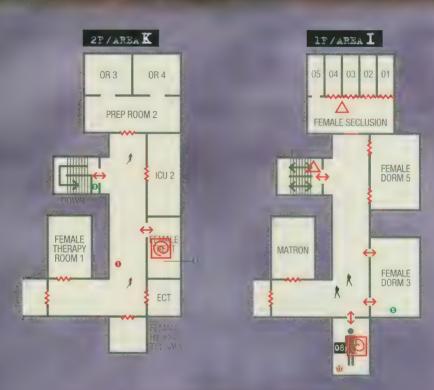
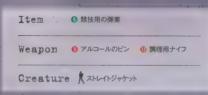
2F / AREA K

OR 3 | OR 4 | PREP ROOM 2 | ICU 2 | DOWN | FEMALE THERAPY ROOM 1 | FEMALE REST | ECT | FEMALE HYDRO THERAPY

1F / AREA I

05 | 04 | 03 | 02 | 01 | FEMALE SECLUSION | FEMALE DORM 5 | MATRON | FEMALE DORM 3 | 08

※クリーチャーは初期配置です。

08

1F：女子トイレ

療養所（表）に戻って、便器に詰まっている鍵らしき金属物を流す

表世界1Fの個室トイレで金属物を発見

裏世界では、廊下から北東階段への通行が可能になっている。鍵が流れ着くはずの、1Fの女子トイレに向かう。奥の個室は鉄条網で覆われているが、ここで表の世界へ戻ると鉄条網は消え、個室に入れるようになっている。便器には金属物が詰まっているが、水治療室で流した鍵なのだろうか。

またしても、取り出せない場所に鍵らしきものがある。ここでも流すしか方法はなさそうだ。

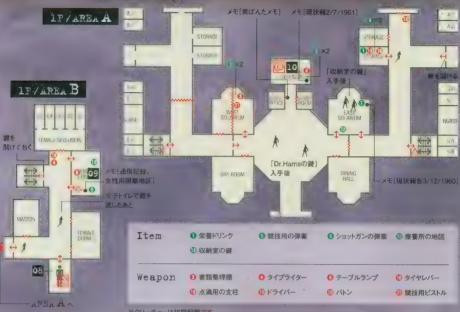
1F / AREA A

1F / AREA B

STORAGE
STORAGE
メモ［黄ばんだメモ］
メモ［現状報告2/7/1961］
×2
×2
「収納室の鍵」入手後
鍵を開ける
WEST SOLARIUM
EAST SOLARIUM
OFFICE
ROOM
NURSE
DAY ROOM
DINING HALL
「Dr.Harrisの鍵」入手後
メモ［現状報告3/12/1960］
FEMALE SECLUSION
鍵を開けておく
メモ［通信記録、女性用隔離地区］
女子トイレで鍵を流したあと
MATRON
FEMALE DORM
08
09
10
AREA Aへ

Item	❶ 栄養ドリンク	❺ 競技用の弾薬	❻ ショットガンの弾薬	⓬ 療養所の地図
	⓫ 収納室の鍵			
Weapon	❸ 書類整理棚	❹ タイプライター	❻ テーブルランプ	⓭ タイヤレバー
	⓫ 点滴用の支柱	⓳ ドライバー	㉒ バトン	㉛ 競技用ピストル

※クリーチャーは初期配置です。

09

1F：女性用病室5

ベッドの上に置かれた「収納室の鍵」を入手

流した鍵を探す前に同じ階の収納室へ

1Fの東側にある部屋はほとんどが入れないが、女性用病室5（表）だけは鍵がかかっていない。ここでは「収納室の鍵」を入手できる。女子トイレで流した鍵の行方が気にかかるが、探索の効率を考えると、ひとまず同じ階の収納室に向かうのが賢明だろう。北東階段の鍵を開けておくと後々便利だ。

ベッドの上に無造作に置かれた鍵。メモや弾薬に気をとられて、見逃すことのないように。

10

1F：収納室

武器と弾薬、メモを入手後、鏡に触れて療養所（裏）へ

鏡の世界について書かれたメモ

収納室に向かうルートには、以前は出現しなかったクリーチャーが徘徊しているので注意。収納室の扉の近くには、患者のヘレンについて書かれたメモとアイテムがある。並んだ棚の奥には鏡があるので、ここから裏世界へ移動。女子トイレで流した鍵について、何か手がかりが見つかればいいが。

収納室に残された現状報告のメモには、鏡の世界と異世界に関する興味深い記述がある。

NEXT ▶ 療養所（裏） P.078

メモ[調査報告]

1F / AREA G

B1 / AREA M

12

11

×2

「記録室の鍵」入手後

Item	❷ 健康ドリンク	❹ アンプル	❺ 競技用の弾薬		
	❻ ショットガンの弾薬	⑲ 記録室の鍵			
Weapon	❸ 書類整理棚	㉓ ハンマー	㉖ ミートフック	㉚ 火かき棒	㉜ ショットガン
Creature	レムナント	キャリオン			

※クリーチャーは初期配置です。

11

表の世界でも鍵を発見できるが……

1F収納室でショットガンを拾い、中央部を探索したら南東階段を使って地下へ移動しよう。東パイプ室では探していた鍵を発見できる。鍵を取ると、廊下に新たなクリーチャーが出現するので注意すること。すぐに記録室に行く前に地下倉庫へ立ち寄ろう。

表世界の東パイプ室でも鍵があるのは確認できるが、ふたが邪魔して取ることはできない。

12

表の世界に戻る前に棚をチェック

表の世界では入れなかった、南東階段近くの倉庫には鏡がある。この鏡を利用すれば、2Fの記録室までのルートを大幅にショートカットすることが可能だ。この裏世界倉庫内の棚には稀少な補給品である「アンプル」があるので、こちらも見逃さないように必ず入手しておきたい。

回復効果は非常に高いが、入手する機会の少ない「アンプル」。見つけたら迷わず回収だ。

※クリーチャーは初期配置です

13

2F：記録室

ヘレンと医師の会話を聞いたのち、療養所（裏）へ

女性患者の信じがたい話とは……？

地下室の倉庫を出たあとは、南東階段を経由して表世界の2F中央北にある記録室へ。部屋に入ると突然、患者のヘレンと医師の会話が聞こえてくる。ここでは、ヘレンの語りによって彼女がとりつかれている妄想の全貌が明かされる。辺りが静寂を取り戻したら、武器と弾薬を回収し、鏡に触れて裏の世界へ移動。この後は裏世界の2Fを探索していくことになる。

息子を殺さなければならないと語るヘレン。彼女にとりついた妄想はかなり重度のようだ。

耳にする会話やメモから、ヘレンという女性の病状や妄想の内容が明らかになっていく。

NEXT ▶ 療養所（裏） P.081

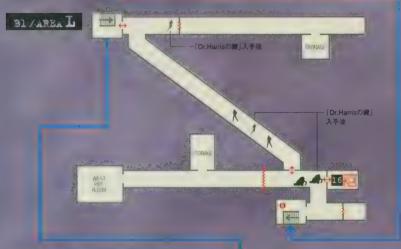
療養所（裏）

AREA J / AREA L / AREA H

Weapon

- カミソリ
- 日本刀
- バトン
- メス

Creature

- ストレイトジャケット
- キャリオン
- ナース

※クリーチャーは初期配置です。

14

患者たちの性癖が色濃く表れた病室

裏世界2Fの西廊下は、途中で床が崩れている。南西階段から地下室に下り、北西階段を使って1Fへ。廊下奥の隔離病棟に行くと、椅子の上にメモが置いてある。内容は、病棟の患者たちに与える薬剤の種類だ。病室の扉や室内の様子を見ると、患者たちはそれぞれに特徴があるようだが……。

各病室を細部まで観察すると、おぼろげながら患者たちが抱えていた問題が見えてくる。

15

人形の特徴が意味していることを考えよ

男性用隔離病棟を出たら、通路のクリーチャーを警戒しつつ、診療所へ向かおう。部屋の奥には薬剤ケースがあり、奇妙な人形が並べられている。人形の下には4種類の薬剤が用意されており、それぞれの人形の口に正しく薬剤を与えると、引き出しに鍵が現われる。この鍵の持ち主はハリス医師。彼のオフィスは、【黄ばんだメモ】が扉に挟んであった部屋だ。 ▶ P.143

逃げ場の少ない西廊下では、クリーチャーの視界に入らないよう、慎重に行動しよう。

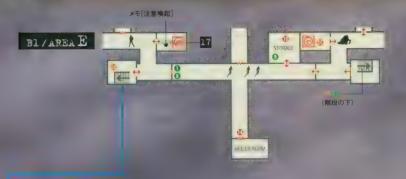
人形は隔離病棟にある病室と同じ数。これが偶然でないとすれば、それぞれの共通点は？

16

探索を終えたら表世界へ

これまでに通ったことのあるルートを使うと、1F中央にある医師控室まではかなり遠回りになる。いちど地下室へ戻り、西側の倉庫で表の世界に移動しよう。1F診療所から倉庫までの道にはクリーチャーが多く、「Dr. Harrisの鍵」入手後はさらに数が増えてしまう。武器の装備は忘れずに。

倉庫前の廊下にいるクリーチャーは、扉を開けたとたんに襲ってくることもあるので要注意。

NEXT ▶ 療養所（表） P.083

Item

❶ 栄養ドリンク　❺ 競技用の弾薬　❻ ショットガンの弾薬
⓬ 療養所の地図　イオカステの彫り物

Weapon

❸ 書類整理棚　❹ タイプライター　タイヤレバー
点滴用の支柱　ドライバー　バトン
レンチ　競技用ピストル

Creature

レムナント　ナース　ストレイトジャケット　キャリオン

※クリーチャーは初期配置です.

17

地下室：倉庫

メモ［注意喚起］を見る

地下室から1Fへ至る3つ目のルート

表世界のB1F西側倉庫では、机の上にスタッフに宛てたメモがある。このメモを見たあとは、南西階段から1Fへ向かおう。これまでは開けられなかった南西廊下の扉だが、このルートで進めば開錠できる。

表世界の南西廊下にある扉は、この倉庫の鏡を使うことで、初めて開けることができる。

18

1F：医師控室

「Dr.Harrisの鍵」を使って中に入り、「イオカステの彫り物」を入手

机の上に置かれた奇妙な彫り物

大量のカルテとフォルダーが保管されている、ハリス医師のオフィス。机の上には、彼がヘレンに抱いた感想を綴ったメモと、奇妙な形状をした「イオカステの彫り物」が置いてある。彫り物を調べても重要な情報は得られないが、ただの飾りではなく、ある場所へ向かうための鍵となるのだ。もういちど彫り物をよく見てみよう。特徴のある形状に覚えはないだろうか？

幾度となく名前を見かけた患者、ヘレン。ハリス医師が残したメモで彼女の名字が判明する。

まだ足を踏み入れていない場所はどこか。それを考えれば、彫り物の使い道がわかるはずだ。

19

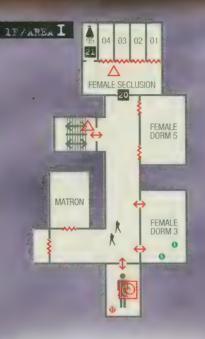
1F：女子トイレ

鏡に触れて裏世界へ

女子トイレへの移動中に見つけたものは

表の世界で、探索の余地がある場所は残っていない。となれば、向かうべき場所は窪みのある扉でふさがれていた、裏の世界の女性用隔離室だ。医師控室から隔離室までの最短ルートは、鏡のある女子トイレを経由する方法。療養所の探索も大詰めなので、武器や補給品の消耗を抑えつつ進もう。

女子トイレへ向かう途中、ホールの床を見ると塗り絵が落ちている。そこにあるのは……。

NEXT ▶ 療養所（裏） P.084

Item
❶ 栄養ドリンク　❺ 競技用の弾薬

Weapon
❶ 調理用ナイフ

Creature
ストレイトジャケット　ママ

※クリーチャーは初期配置です。

扉の奥で待ち受ける人物は誰なのか

隔離室に続く廊下は、以前と違い、嘘のように静まり返っている。突き当たりの扉にある窪みに「イオカステの彫り物」をはめると、最後に残されたエリアへの入口が開く。扉の向こうには、探していたリサの姿が。彼女はこの病棟にいる誰かについて話し始めるが、それはアレッサではないようだ。リサの口ぶりからすると、トラヴィスも知っている人間のようだが……。

隔離室の前で、悲しげにうつむくリサ。彼女はどこまで知っていて、何を感じているのか？

周囲の壁には、稚拙なタッチで描かれた絵が並ぶ。何を描いたものか不明なものも多い。

21

怪物と化した母との悪夢のような戦い

左端の病室に入ると、不意に奇妙な感覚に襲われる。子供の頃の自分と、人間離れした姿の母。ふと気づくと目前にクリーチャーが迫ってきており、背後にある扉も閉まっている。この戦いでは、クリーチャーに接近しすぎないことが最大のポイント。できれば遠距離戦用武器を使いたいところだ。接近戦を仕掛ける場合は、クリーチャーが攻撃したあとのスキを狙おう。

クリーチャーが伸ばす針は、意外に遠くまで届く。壁際に追い込まれないように移動しよう。

戦闘後、「過去の欠片」を入手するとアレッサが出現。何も語らずに去ってしまう。

22

1F：
ホール～ロビー

ロビーに置かれた「劇場のチケット」を入手し、療養所を脱出する

「劇場のチケット」を入手し、療養所を脱出

アレッサに真実を聞こうとするも、そのまま意識は遠ざかり、目覚めるとホールの一角にいる。ロビーには誰が残したのか、「劇場のチケット」が置いてある。チケットを入手したら、療養所にもう用はない。ここを出て、街の北東にある劇場を目指そう。玄関外の車にある「材木置場の鍵」も忘れずに。

ロビーの机に置かれた、1枚のチケット。忘れずに入手してから、療養所を後にしよう。

Column

母が見ていた鏡の世界とは

療養所で見聞きした情報から、母のヘレンは鏡の向こうに別の世界があると信じていたようだ。彼女が見ていた世界とは、これまで目にした裏の世界のことなのだろうか？　そして、彼女もあの異形たちを見ていたのか……？

ヘレンが語っていたことは、本当に妄想だったのか。今となっては、真実はすべて闇の中だ。

NEXT ▶ サイレントヒル市街③ P.086

MAP GUIDE 04

サイレントヒル市街③

SILENT HILL(3)

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 療養所前（P.087）
車から「材木置場の鍵」を入手

02 アカディア通り～ミッドウェイ通り（P.087）
肉屋を経由して材木置場を目指す

03 材木置場（P.087）
裏口からインダストリ通りへ

04 アパート：外階段（P.088）
外階段からアパート内へ

05 アパート：ベッドルーム（P.088）
メモ［ナプキン］を見る

06 アパート：バスルーム（P.089）
床に開いた穴から階下へ移動し、アパートを出る

NEXT ▶ 劇場へ　P.090

Item
❶ 栄養ドリンク　❷ 健康ドリンク　❺ 競技用の弾薬
❻ ショットガンの弾薬　❼ 軍用ピストルの弾薬　❽ 狩猟用ライフルの弾薬

Weapon
ギザギザな木材　バトン　ミートフック

Creature
ストレイトジャケット　キャリオン

※クリーチャーは初期配置です。

療養所の病室にいたもの――思い出すと頭がおかしくなりそうだ。あれはアレッサの不思議な力なのか。それとも俺がどうかしているのか。結局、真実は何もわからないままだ。

重い体を引きずって療養所を出ようとすると、ロビーでチケットを見つけた。ケーンツ通りにある劇場のチケットだ。療養所の前に停まっている車には、ご丁寧に材木置場の鍵まで用意されていた。いいだろう。こうなれば、どこへでもつき合ってやるさ。

01
療養所前
車に残された「材木置場の鍵」を入手

療養所の敷地を出て、ふたたび市街へ

療養所の前に停まっている車は、なぜかエンジンがかかった状態になっている。開いたままのトランクには、病院近くにある「材木置場の鍵」が置いてあるので、入手してからアカディア通りへ。しばらくは通りをメインに進むことになるので、体力の確認、武器の装備を怠らないように心がけよう。

エンジンがかかっているが、車中に人がいる様子はない。運転手はどこへ行ったのだろう。

02
アカディア通り〜ミッドウェイ通り
肉屋の中を通り抜けて、材木置場を目指す

肉屋の床に残された血の跡と誰かの帽子

アカディア通りを北上しようにも、道が途切れてしまっている。療養所を訪れた時と同じルートで、トルーカ通りの肉屋へ向かおう。肉屋に着くまではセーブポイントがないので、通りを進むさいは体力に気を配ること。ロウ通りに出たら、次に目指す場所は、以前は入れなかった材木置場だ。

肉屋の入口近くには、「助けて」と書かれた帽子が落ちている。店から外へ出てみると……。

03
材木置場
台の上にあるメモ[新聞]を読んで、裏口からインダストリ通りへ出る

トラヴィスを知る人物からのメッセージ

ミッドウェイ通りからインダストリ通りに向かう道は、崩れていて通行できないが、材木置場の中を通り抜けることで先へ進める。材木置場には武器や補給品のほか、落書きされた新聞が置いてある。トラヴィスに宛てたメッセージのようだが、いったい誰が、何の目的で書いたのだろうか。

作業に使われていたと思しき「ハンマー」。武器のストックに不安があれば入手していこう。

NEXT ▶ サイレントヒル市街③ P.088

04

アパート：外階段

建物裏手の外階段からアパート内に入る

何かを引きずったような血の跡を目印に

アカディア通りの北側も、やはり道が途切れている。アパートの中を通り抜けて、劇場近くの道に出るしかなさそうだ。アパートの敷地内にはいくつかアイテムが落ちているので、回収してから外階段へ。まずはアパートの2Fから探索開始だ。

外階段はやや見つけづらいが、路上に残された血痕を目印にすれば、簡単にたどり着ける。

アパート

1F

落下地点

06（郵便受け）

2F

壁にくっついている

メモ[ナプキン]

05

06

IN

Item

❸ 救急箱　❺ 競技用の弾薬

Weapon

❻ テーブルランプ　❾ トースター

⓭ カミソリ　⓳ ドライバー

05

アパート：ベッドルーム

メモ［ナプキン］を見て、さらに奥の部屋へと進む

落書きが示唆するもの

血まみれのベッドルームでは、何者かに虐殺されたクリーチャーが、無惨な姿をさらしている。ベッドの傍らには、またしてもトラヴィスに宛てたメッセージが。どこか警告のようにも見える内容だが……。

ナプキンに書かれた落書き。文中にある「穴」が意味するものは、すぐに明らかになる。

06

アパート：バスルーム～1F入口

床に開いた穴から飛び降りて階下へ移動。アパートを出て劇場を目指す

飛び下りた1Fにある郵便受けは……？

ベッドルームに隣接するバスルームの床には、人が通れるくらいの穴が開いている。2Fの部屋をすべて探索したら、この穴から飛び降りて、1Fへ移動しよう。管理人室を出ると、目前にエレベーターがあるが、ボタンを押しても作動しない。アパートの入口近くにある部屋も、鍵がかかっている。あふれた郵便受けを確認したら、アパートを出て、ふたたび通りへ。

エレベーターはいずれも使用不可。階下へ移動する前に、調べていない部屋がないか確認を。

入口へ向かう途中には、郵便箱がある。213号室の箱だけ、郵便があふれているが……？

Column

袋小路に追い込まれる前に先手を打っておくのもいい

アパートの外階段は、初見ではかなり発見しづらい。そのうえ、付近には多くのクリーチャーが徘徊している。もたもたしていると、袋小路に追い詰められてしまう危険もあるので、血痕をたどって速やかに外階段へと向かいたい。不安であれば、アパート内に入る前に、付近のクリーチャーを倒しておくのもいいだろう。この例に限らず、狭い路地での探索は、つねにクリーチャーに追い詰められる危険を伴っている。武器や弾薬をできるだけ温存したいのであれば、狭い場所に出現するクリーチャーだけを倒し、それ以外は無視するというのも方法だ。

アパート裏手の敷地は、奥が行き止まりになっている。追い詰められやすい危険地帯だ。

外階段へ向かうさいは、動きの速いストレイトジャケットを倒しておくと楽に進める。

NEXT ▶ 劇場 P.090

劇場

地図を頼りに劇場に来てみたが、なかなか立派な造りだ。だが、洒落た内装も広々としたロビーも、人ひとりいない今となっては寒々しく見える。

客席に入ってみたが、やはり誰の姿も見えない。そこへ、不意に誰かが声をかけてきた。リサだ。妙に艶かしいポーズでおかしなことを言ってくるもんだから、つい言葉に詰まってしまった。彼女は女優志望で、ひと芝居打っただけだと言うが……。いずれにせよ、リサも無事でいてくれてよかった。

FLOW CHART［攻略フローチャート］

01 劇場前（P.096）
受付で「劇場のチケット」を使って劇場内へ

02 1F：ロビー（P.097）
「劇場の地図」を入手

03 1F：客席（P.097）
客席でリサと再会

04 1F：ステージ（P.098）
スタッフの会話が聞こえてくる

05 1F：カーテン制御室（P.098）
メモ［技術者の忠告］を入手

06 1F：東通路（P.099）
天井からぶら下がるクリーチャーに襲われる

07 1F：ディレクター控室（P.099）
「太陽のトーテム」を入手

08 1F：男性用更衣室（P.099）
メモ［制作メモ］を確認し、鏡に触れて劇場（裏）へ

09 ディレクター控室（P.100）
「バルコニーの鍵」を入手

10 1F：男性用更衣室（P.100）
鏡に触れて劇場（裏）へ

11 2F：バルコニー通路（P.101）
西側の扉を「バルコニーの鍵」で開けて中へ

12 2F：照明ボックス（P.101）
ワット数の違う4個の電球を入手

13 1F：ロビー（P.102）
「月のトーテム」を入手

14 1F：男性用更衣室（P.102）
鏡に触れて劇場（裏）へ

15 2F：東通路（P.103）
扉に2種類のトーテムをはめて扉を開ける

16 2F：衣装倉庫（P.103）
鏡に触れて劇場（表）へ

17 2F：衣装倉庫（P.105）
メモ［スケッチ］を見る

18 2F：キャットウォーク（南側）（P.105）
照明に4つの電球をはめて、スイッチを入れる

19 1F：カーテン制御室（P.105）
カーテン操作のスイッチを引く

20 1F：ステージ（P.105）
鏡に触れて劇場（裏）へ

21 1F：ステージ（P.106）
「ステージオフィスの鍵」を入手後、劇場（表）へ

22 1F：ステージオフィス（P.107）
「操作レバー」を入手

23 1F：ステージ（P.107）
装置に「操作レバー」をはめて操作し、劇場（裏）へ

24 1F：ステージ（P.109）
クリーチャーと戦闘後、「偽りの欠片」を入手

25 1F：ロビー（P.109）
死体から「モーテルの鍵」を入手し、劇場を出る

NEXT ▶ サイレントヒル市街④　P.110

劇場(表)

1F
メモ[手書きの日記]
メモ[制作メモ]
ステージの鍵を使用後
「月のトーテム」入手後
イベントバトル
ステージの鍵を使用後
「バルコニーの鍵」入手後
メモ[技術者の忠告]
「バルコニーの鍵」入手後
電球をセットした後
「月のトーテム」入手後
電球をセットした後
01
メモ[演劇のパンフレット]
メモ[スケッチ]
電球をセットした後
メモ[配線に関するメモ]
「バルコニーの鍵」入手後
2F

AREA B
▶ P.098
▶ P.102
▶ P.104
▶ P.107
メモ［手書きの日記］
メモ［制作メモ］
ステージの鏡使用後に復活
操作レバー入手後
ステージの鏡を使用後
「月のトーテム」入手後
イベントバトル
ステージの鏡を使用後
操作レバー入手後
「バルコニーの鍵」入手後
メモ［技術者の忠告］
×3
操作レバー入手後
AREA A
▶ P.096/P.102/P.108
「バルコニーの鍵」入手後
電球をセットした後
「月のトーテム」入手後
電球をセットした後
01
メモ［演劇のパンフレット］
Item
❷ 健康ドリンク
❸ 救急箱
❹ アンプル
❺ 競技用の弾薬
❻ ショットガンの弾薬
❼ 軍用ピストルの弾薬
❽ 狩猟用ライフルの弾薬
⓭ 劇場の地図
㉙ 太陽のトーテム
㉚ 125W の電球
㉛ 250W の電球
㉜ 500W の電球
㉝ 750W の電球
㉞ 月のトーテム
㉟ 操作レバー
Weapon
❹ タイプライター
❼ 鉄のおもり
❿ ポータブルテレビ
⓮ ギザギザの木材
⓱ 調理用ナイフ
⓳ ドライバー
㉑ 日本刀
㉓ ハンマー
㉙ レンチ
㉝ 軍用ピストル
Creature
ストレイトジャケット
キャリオン
アリエル
※クリーチャーは初期配置です。
AREA D
▶ P.101/P.104
メモ［スケッチ］
電球をセットした後
メモ［配線に関するメモ］
電球をセットした後
「バルコニーの鍵」入手後
AREA C
▶ P.101

劇場(裏)

1F
「月のトーテム」入手後
「月のトーテム」入手後に復活
「月のトーテム」入手後
「月のトーテム」入手後
16
15
×3
「月のトーテム」入手後
2F

※クリーチャーは初期配置です。

※クリーチャーは初期配置です。

01

劇場前

受付で「劇場のチケット」を使用し、劇場内へ

入場する前に静まり返った通りを探索

アパートから劇場に向かう道には、まったくクリーチャーが出現しない。近辺をゆっくり探索したら、劇場へと向かおう。入口の扉は鍵がかかっているが、向かって左にあるチケット売り場で、スロットに「劇場のチケット」を差し込めば鍵が開く。クーンツ通りの西側にはこの時点で行けないので、今は劇場を探索するしかない。受付を済ませて、劇場に入場しよう。

曲がり角から続いているフェンスの内側を進んでいくと、突き当たりに弾薬が落ちている。

チケット売り場の前で「劇場のチケット」を使用すると、正面入口の鍵が開く音がする。

02

1F：ロビー

「劇場の地図」とメモ［演劇のパンフレット］を入手

ロビーから進める場所は2か所のみ

劇場に入ったら、チケット売り場の脇に置かれたイスからマップを入手。ロビーから進めるのは、客席と南西階段だけだ。ロビー内の探索が終わったら、正面の扉から客席へ。扉の近くにはパンフレットが貼ってあるので、こちらも入手していこう。内容は、演劇の衣装や舞台に関する解説だ。

2Fの西通路には、後にクリーチャーが出現するようになる。今のうちに弾薬を回収してもいい。

03

1F：客席

客席に座っているリサを見つけ、言葉を交わす

再会したリサの態度の真意は……

薄暗い客席には、一見すると観客の姿は見当たらない。客席の間の通路を進んでいくと、客席のひとつに見知った顔がある。劇場が大好きだと語り、一瞬どきりとさせられる芝居をしてみせるリサ。とまどうトラヴィスをよそに、彼女はどこかへと去っていく。なぜリサはここを訪れたのだろうか？

腕を巻きつけて、誘惑するようなセリフを吐くリサ。だが、これは彼女の芝居だった。

Column

真実を知るための鍵を握る人物・リサ

トラヴィスを療養所へ誘ったり、芝居を打って困惑させたりと、リサの行動には謎が多い。母のヘレンについても、彼女は事情を知っていたようだ。無人の街で数少ないまともな人間ではあるが、リサがどこまで本当のことを語っているのかも、そしてトラヴィスの前に現われる目的も今はわからない。もうひとつ不思議なのが、恐ろしいクリーチャーの徘徊する街で、彼女はなぜ無事でいられるのかということだ。あるいは、リサの目には彼らの姿が見えていないのか。彼女がこの街に隠された真実を、どこまで知っているのかが気にかかるところだ。

トラヴィスが向かう先々に、姿を現わすリサ。彼女の行動には何か目的があるのだろうか？

看護士でありながら、どこか妖艶な雰囲気を漂わす。女優志望だというのもうなずける話だ。

NEXT ▶ 劇場（表） P.098

劇場（表）

1F／AREA B

メモ［手書きの日記］
07
08
メモ［制作メモ］
イベントバトル
06
メモ［技術者の忠告］
04
05

Item

- ❷ 健康ドリンク
- ❻ ショットガンの弾薬
- ❼ 軍用ピストルの弾薬
- ㉙ 太陽のトーテム

Weapon

- ❶ レンチ
- ❷ ハンマー
- ❹ タイプライター
- ❼ 鉄のおもり
- ❿ ポータブルテレビ
- ⓮ ギザギザの木材
- ⓱ 調理用ナイフ
- ㉑ 日本刀
- ㉓ 軍用ピストル

Creature

- アリエル

※クリーチャーは初期配置です。

芝居の練習中に起こったアクシデント

客席の通路を進み、倉庫を通り抜けて舞台へ。カーテンの下りた舞台を歩いていると、突然演劇のセリフが聞こえてくる。ふたりの役者による掛け合いのようだが、片方の役者が体調を崩したらしく、芝居の練習は中断。生々しいやりとりは、この舞台で実際に起こった出来事なのかもしれない。

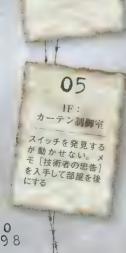
舞台袖の倉庫には、人形のようなものがぶら下がっている。小道具だと思いたいが・・・。

カーテンとスポットライトの奇妙な配線

舞台の右袖はカーテン制御室になっている。カーテンを昇降させるスイッチがあるが、電気が通っていないために作動しない。いったん部屋を出て、他の場所を探索するしかなさそうだ。部屋を出た直後には、クリーチャーとの戦いが待っている。念のため、ここでセーブしておくのもいいだろう。

スイッチに貼られたメモを読むと、カーテンとライトの回路が連動していることがわかる。

06

1F：東通路

天井からぶら下がるクリーチャーが、不意に動き出し襲いかかってくる

攻撃時のスキが小さい武器で応戦

東通路の南側にある扉は開かないので、ひとまず北側の扉へ。すると、天井からぶら下がっている人形のようなものが目に入る。その横を通り過ぎようとすると、突然人形が動き出し、こちらに向かってくる。クリーチャーは動きが速く、少しでもスキを見せると両手でつかんでくる厄介な相手だ。つかまれる直前に、小ぶりの近距離戦用武器で続けざまに攻撃するといい。

投てき武器は攻撃するまでに時間がかかり、投げる前につかまれてしまう危険が高い。

「調理用ナイフ」や「肉切り包丁」など、リーチが短い接近戦用武器を使うと戦いやすい。

07

1F：ディレクター控室

メモ「手書きの日記」と「太陽のトーテム」を入手する

「太陽のトーテム」「軍用ピストル」を発見

北通路沿いにある扉は、ほとんどが閉まっている。ディレクター控室は鍵が開いており、散らかった机の上には日記が置いてある。その近くには石でできたトーテムが置いてあるので、日記と合わせて入手しよう。部屋を出たあとは、北通路の突き当たりにクリーチャーが出現するので注意を。

日記の近くには「軍用ピストル」がある。装填数が多く、そこそこ威力もある頼もしい銃だ。

鏡に触れて裏世界へ

男性用更衣室を除いて、今の段階で探索できる部屋はほかにない。この部屋にはメイク用の鏡があるので、これを使って裏の世界に移動し、探索を再開しよう。鏡の前には演劇の制作に関するメモ、その右手には「日本刀」が置いてあるので、鏡に触れる前に入手しておくといいだろう。

メイク台には強力な武器、「日本刀」がある。演劇用の小道具にしては物騒だが……?

NEXT ▶ 劇場(裏) P.100

劇場（裏）

※クリーチャーは初期配置です。

09

クリーチャーに注意してディレクター控室へ

通路には多数のクリーチャーが出現するので、武器の装備が欠かせない。裏の世界では南東階段に進むことができるが、2Fの東通路は仕掛けを施した扉で仕切られている。残る部屋で探索可能なのは、ディレクター控室のみだ。ここでは、2Fのバルコニー通路に入るための鍵を入手できる。

裏の世界の通路はクリーチャーだらけ。逃げ場が少ないので、倒してから探索するのもいい

10

新たな手がかりを求めて表の世界へ移動

裏の世界で探索できる範囲は狭い。「バルコニーの鍵」を使おうにも、バルコニー通路の東側にある扉は障害物でふさがっている。ひとまず男性用更衣室に戻って、ふたたび表の世界へ戻るしかないようだ。回収し忘れたアイテムがないかチェックしたら、鏡に触れて表の世界の探索を始めよう。

バルコニー通路の扉を調べてみても空振り。裏の世界では、もうできることはなさそうだ。

2F / AREA C

Item
- ❸ 救急箱
- ❺ 競技用の弾薬
- ❻ ショットガンの弾薬
- ㉚ 125W の電球
- ㉛ 250W の電球
- ㉜ 500W の電球
- ㉝ 750W の電球

Weapon
- ⑲ ドライバー

Creature
- ストレイトジャケット
- アリエル

※クリーチャーは初期配置です。

11
2F：バルコニー通路
西側 2F の扉で「バルコニーの鍵」を使用し、通路に入る

西側階段から 2F へ移動

南東階段に続く扉は、ふたつとも開けることができない。表世界の男性用更衣室を出たら、舞台→客席→ロビーを通って戻る形で南西階段から 2F へ上がり、バルコニー通路へと向かおう。「バルコニーの鍵」入手後は、2F に至るルートに新たなクリーチャーが出現するようになる。

2F の西通路にいるアリエルは、逆立ちの格好で現われるが、素早い動きは変わらない。

12
2F：照明ボックス
ワット数の違う 4 つの電球と、メモ［配線に関するメモ］を入手する

電球を回収したのち、東通路へ

狭い照明ボックスには、スポットライトの配線について書かれたメモと、ワット数の異なる４個の電球がある。これまでの探索では、電球を使用できそうな場所は見当たらなかった。バルコニー通路の東側は通行可能なので、新たな場所を探索しながら、電球の使い道を見つけることにしよう。

照明機材の周辺には、アイテムが散らばっている。4 つの電球と合わせて回収していこう。

NEXT ▶ 劇場(表)1F P.102

ガラスケースからふたつ目のトーテムを回収

2F東通路の北側にある扉は、奥から鍵がかけられている。南東階段を下りて、ロビーの東側へ向かおう。ふたつの扉に挟まれたスペースには、ガラスが割られたケースが。中に置いてあるのは、月のシンボルが描かれたトーテム。ディレクター控室で見つけたものと、対になっているようだが……。

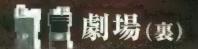
クリーチャーを倒さずにトーテムを回収するなら、フラッシュライトを消しておくといい

鏡を使い再び裏世界へ

東階段と東通路を隔てている扉は、ロビー側からであれば開けられる。新たに現われるクリーチャーに注意しつつ、ふたたび1F男性用更衣室へ。東通路と北通路のクリーチャーは、探索で進展があるたびに新手が出現するので、あとで苦労したくなければ早い段階で倒しておくといいだろう。

通路のクリーチャーを放置しておくと、探索が進むにつれて歩きづらくなってしまう。

劇場(裏)

※クリーチャーは初期配置です。

右の穴には太陽、左の穴には月を

裏世界1F東階段から2Fの東通路へ。途中には、以前は見かけなかったクリーチャーが出現する。2Fの東通路では、3体が固まって出現するので、囲まれないように確実にとどめを刺そう。突き当たりの扉の左右にある穴にトーテムをはめれば、扉が開き、2Fの北側が探索できるようになる。

扉にかかった額に書かれた言葉。光は「太陽のトーテム」(右)、闇は「月のトーテム」(左)を指す

「狩猟用ライフル」の回収を忘れるな

2Fの北側で入ることができるのは衣装倉庫だけ。北通路には武器と弾薬があるので、すべて回収していこう。連なるようにして近づいてくる2体のクリーチャーが邪魔だが、通路奥では威力の高い「狩猟用ライフル」も入手できる。北通路の探索を終えたあとは、衣装倉庫の奥にある鏡で表の世界へ。

北通路の突き当たりにある「狩猟用ライフル」は、危険を冒してでも入手したい武器だ

NEXT ▶ 劇場(裏) P.105

劇場(表)

2F / AREA D

ORCHESTRA STORAGE

SCENERY WORKSHOP

COSTUME STORAGE

メモ[スケッチ]

17

18

電球をセットした後

Item

❷ 健康ドリンク　❹ アンプル

❻ ショットガンの弾薬　❼ 軍用ピストルの弾薬

❽ 狩猟用ライフルの弾薬

Weapon

❹ タイプライター　❼ 鉄のおもり

⑩ ポータブルテレビ　⑭ ギザギザな木材

⑰ 調理用ナイフ　㉑ 日本刀

㉓ 軍用ピストル

Creature

アリエル　キャリオン

ストレイトジャケット

※クリーチャーは初期配置です。

1F / AREA B

STAGE OFFICE

PUBLICITY OFFICE

DIRECTOR'S OFFICE

メモ[手書きの日記]

メモ[制作メモ]

GREEN ROOM

WOMENS DRESSING ROOM

MENS DRESSING ROOM

STORAGE

ステージの鏡を使用後

BACKSTAGE

「月のトーテム」入手後

20

STAGE

ステージの鏡を使用後

STORAGE

「バルコニーの鍵」入手後

メモ[技術者の忠告]

CURTAIN CONTROL

19

AUDITORIUM

17

2F：衣装倉庫

メモ［スケッチ］を見る

彼が恐れていたものとは……

倉庫内には、裏の世界では見かけなかったアイテムが置いてある。机の上には不気味な絵が描かれた紙があるが、添え書きの内容は理解不能だ。これを書いた人物は、何かをひどく恐れていたようだが……。

添え書きにあるトニーとは、舞台で聞こえてきた会話に登場した男性と同一人物なのだろう。

18

2F：キャットウォーク（南側）

照明に正しく電球をはめ、壁際にあるスイッチを入れると照明がつく

【配線に関するメモ】を頼りに電球をセット

北通路を探索したら、南側のキャットウォークへ。突き当たりにはレバーとスイッチがあるが、レバーを動かしても変化は起こらない。アルファベットが書かれた、電球が入っていないスポットライトに「配電に関するメモ」を参照して、正しい組み合わせで4つの電球をはめてみよう。 ▶P.144

正しく電球をはめて、突き当たりにあるスイッチを入れると、劇場内に音楽が流れ出す。

19

1F：カーテン制御室

カーテンを操作するスイッチを引くと、ステージのカーテンが上がる音がする

技術者が書いたメモが行動の手がかり

以前にカーテン制御室でメモを入手していれば、次になすべき行動がわかるはずだ。メモにあるとおり、舞台のカーテンとスポットライトは同じ回路でつながっている。つまり、スポットライトが使用可能な状態ならば、カーテンも作動するということになるわけだ。カーテン制御室へ向かおう。

スポットライトをつけることで、初めてカーテン操作のスイッチが作動するようになるのだ。

装置を操作し、異世界に変わった舞台へ

カーテン操作のスイッチを作動させると、舞台の方からカーテンが上がった音が聞こえてくる。舞台の奥には、大小の背景セットを操作する装置と巨大な鏡がある。舞台装置はひとつのレバーを除き、操作することが可能だ。舞台に背景を出現させて、鏡に触れると、舞台に変化が起こる。

舞台装置のレバーを操作すると、レバーに対応した背景が出現する仕掛けになっている。

NEXT▶劇場（裏）P.106

図書室

- メモ「幽体離脱、完璧な暗殺者?」
- メモ「抑圧と圧制」
- メモ「二つに引き裂かれたイド」
- メモ「妄想の表明」
- ❹ アンプル
- ❶ 狩猟用ライフルの弾薬

森

- ステージオフィスの鍵

マップには存在しない未知の場所へ

特定の背景を出現させた状態で鏡に触れると、マップにはない未知のエリアに舞台が変貌している。朽ちた森のようにも見える舞台で見つけたものは「ステージオフィスの鍵」。このエリアの一角では、演劇のセリフらしき声を聞くこともできる。背景の組み合わせによって、鏡に触れたあとに移行する舞台が3種類に変わるが、今は2種類しか操作できない。 ▶ P.144

まるで図書室のようなエリアの方では4枚のメモと補給品を入手することができる

森のようなエリアでは木のうろに置かれた鍵を発見。バラバラにされたクリーチャーの死体がある

劇場(表)

1F/AREA B

＊クリーチャーは初期配置です。

22

1F：ステージオフィス

「ステージオフィスの鍵」を使って中に入り、「操作レバー」を入手する

表1F奥のステージオフィスへ直行

裏の世界のステージオフィスは扉が壊れている。鍵を入手したら、表の世界に戻って探索を再開。東通路から北通路にかけては、クリーチャーの数が一気に増えるので注意しよう。ステージオフィスにもクリーチャーがいるので、先に倒して、安全を確保してから「操作レバー」を入手するといい。

机の上に転がっている「操作レバー」を発見。レバーを取りつけられそうなものといえば？

23

1F：ステージ

舞台装置に「操作レバー」をはめ、正しく操作してから裏世界へ

直後の戦闘に備えて準備を整えよ

「操作レバー」は、舞台装置でひとつだけ欠けていたレバーだ。すべてのレバーが揃った状態で、特定の背景を舞台に出現させると、これまでに訪れたことのないエリアに移動できるようになる。舞台が異世界に変わった直後に戦闘が始まるので、体力と武器をチェックしておこう。 ▶P.144

レバーが揃い、背景の組み合わせも増えた。正しい組み合わせのヒントはメモに隠れている。

NEXT ▶ 劇場(裏) P.109

?

1F / AREA A

※クリーチャーは初期配置です。

Column

一読の価値がある興味深いメモ

ステージの舞台装置で、背景を本棚と本の散らばったテーブルの組み合わせにして、鏡に触れると図書室のようなエリアへ。ここで発見できるメモは、悪夢や妄想などについて書かれた興味深い内容。ぜひ一読してみよう。

これまでの奇妙な出来事や、アレ　サとの関連性を考えながらメモを読むと、なお面白い。

「狩猟用ライフル」を使えば短期決戦も可能

未知のエリアに変貌した舞台で待ち受けているのは、巨大な体躯を持つクリーチャー・カリバン。動作こそ遅いものの、丸太のような脚に踏みつけられた時のダメージは大きい。弾薬に余裕があれば、カリバンの周囲を走り回りつつ、銃で攻撃するのがお薦めだ。「狩猟用ライフル」を使えば、まずダメージを受けることなく短時間で倒せる。死角から近距離戦用武器で攻撃するという方法も良いが、投てき武器はスキが大きいので避けたほうが無難だろう。カリバンを倒すと、3つ目の欠片となる「偽りの欠片」を入手できる。

攻撃の途中で弾切れを起こしたら、いちど距離をとって、安全な位置で弾薬を装填しよう。

欠片を差し出すトラヴィスに、アレッサは微笑を返すのみ。その瞬間、意識は遠のき……。

25

1F：ロビー

床の死体から「モーテルの鍵」を入手し、劇場を脱出する。

ロビーの死体から「モーテルの鍵」を入手

舞台の床に倒れ込んだあと、気づくとロビーに戻ってきている。ロビーの中央には、何者かに惨殺されたクリーチャーの死体があり、傍らにはどこかの鍵が落ちていた。キーホルダーに記されていたのは、リバーサイド・モーテルの文字。以前に訪れた記憶が蘇る。このモーテルで何が待っているのだろうか。次の目的地は決まった。劇場を出て、モーテルへ向かおう。

見覚えのあるモーテルの名前。ここに行けば、真実を解く手がかりが見つかるかもしれない。

正面入口から、ふたたびクーンツ通りへ。劇場を出ると、通りの西側へ進めるようになる。

NEXT ▶ サイレントヒル市街④ P.110

サイレントヒル市街④

SILENT HILL(4)

劇場のロビーで拾った鍵の、キーホルダーを見て思い出した。リバーサイド・モーテル。俺はガキの頃、ここを訪れたことがある。モーテルに行けばすべてがわかるかもしれない。そんな予感が、俺の胸をざわめかせていた。
地図を広げてみると、モーテルまではけっこうな距離があるようだ。とりあえず、クリックトン通りまで出られれば何とかなるだろう。通り沿いには店が何軒かあるようだ。道中の役に立つものが手に入るかもしれないな。

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 クーンツ通り (P.111)
劇場を出て東へ向かう

02 公的記録保管所 (P.111)
2枚のメモを入手

03 本屋 (P.112)
レジの中から「本屋の鍵」を入手し、裏口から外へ

04 コンビニ (P.112)
メモ［引き出しの領収書］を入手し、裏口から外へ

05 リバーサイド通り (P.113)
路地を抜けてモーテルへ向かう

NEXT ▶ モーテルへ P.114

Item
❶ 栄養ドリンク ❷ 健康ドリンク
❺ 競技用の弾薬
❻ ショットガンの弾薬
❼ 軍用ピストルの弾薬
❾ 狩猟用ライフルの弾薬
❽ アサルト・ライフルの弾薬
502号室の鍵

Weapon
❽ かご ⑫ かぎ竿
⑪ シャベル ⑯ タイヤレバー
㉒ バトン ㉓ ハンマー

Creature
ストレイトジャケット
カリバン
キャリオン
キャリオンマザー

01 クーンツ通り

左回りのルートでモーテルに向かう

クーンツ通りを西へ直進

街の南側を横断する通りは、クリックトン通りにぶつかる前に途切れている。右回りのルートはあきらめ、クーンツ通りを西へ進み、左回りのルートでモーテルを目指そう。街中には、今まで以上に数多くのクリーチャーが出現する。劇場のロビーでセーブしてから、通りに向かうのがいいだろう。

武器や弾薬のストックが少なければ、通りにある建物の周辺をすみずみまで歩いてみよう。

02 公的記録保管所

アレッサに関する資料を発見

アイテムとメモを回収していく

劇場からほど近い場所にある公的記録保管所では、武器になるものや弾薬が入手できる。アレッサに関する興味深い文書も見つかるので、立ち寄っていくといい。出入りするさいは、付近のクリーチャーに注意。

火事についての調査報告は、状況に関する部分が誰かの手で塗りつぶされていて読めない。

公的記録保管所

出窓の前

メモ[事件の終了]

メモ[改ざんされた調査報告]

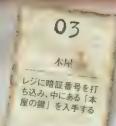
Item

- ⑦ 軍用ピストルの弾薬
- ⑧ 狩猟用ライフルの弾薬

Weapon

- ③ [illegible]
- ④ タイプライター

NEXT ▶ サイレントヒル市街④ P.112

サイレントヒル市街④

本屋を通り抜けるためには……

ウィルソン通りに入ると、本屋の裏口が見えてくる。店の入口からクーンツ通りの西側に出ることができるが、そのためにはレジの中にしまってある「本屋の鍵」が必要だ。レジの上にあるメモによれば、鍵を取るためには暗証番号を打ち込む必要があるらしい。アパートで見た郵便箱の番号213だ。

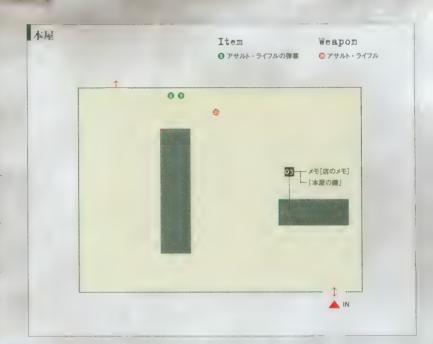
兵士のパネルが手にしている「アサルト・ライフル」は、必ず手に入れておこう。

本屋

Item
⑨ アサルト・ライフルの弾薬

Weapon
㉟ アサルト・ライフル

03 メモ[店のメモ]
「本屋の鍵」

IN

コンビニでアイテム補充してさらに南下

本屋の入口を出たら、次に向かうのはクリックトン通りのコンビニ。通り沿いの広場や路地で、アイテムを回収しながら店に向かう。コンビニはアイテムの宝庫なので、棚や床、レジの周囲までじっくりと見て回ろう。店内を探索後は、裏口から外へ。ここから、クリックトン通り沿いを南下しよう。

領収書の落書きには、劇場で見つけたメモ［スケッチ］にも書いてあった怪物の名前がある。

コンビニ

IN

メモ[引き出しの領収書]

Item

❷ 健康ドリンク
❹ アンプル
❼ 軍用ピストルの弾薬
❾ アサルト・ライフルの弾薬

Weapon

❺ ツールボックス
⓫ 折れた棒
⓳ ドライバー

05

リバーサイド通り

通り沿いの路地を抜けてモーテルへ向かう

マップの赤い印に向かえば迷わない

マップで赤い印がついている場所を目指して進むと、リバーサイド通りに入ってすぐにモーテルの看板が見えてくる。あとはスタッフ入口と書かれたプレートの矢印に従って、モーテルの敷地内に入ればいい。トルーカ通りの周辺にある建物の周りには、さまざまな種類の弾薬が落ちている。弾薬のストックが少なければ、回り道して補充してからモーテルへ向かおう。

倉庫やスクラップ置場など、モーテルの東側にある建物の周囲には弾薬が多数落ちている。

リバーサイド通りにもクリーチャーが出現する。モーテルの敷地に入るまで気を抜くな。

NEXT ▶ モーテル P.114

モーテル

RIVERSIDE MOTEL

　モーテルの受付に入ったとたん、俺の覚えある光景がよぎった。親父の前で、受付の呼び鈴を鳴らす男の子。そうだ、確かに俺はここに来た。なぜ俺は、モーテルへ連れてこられたのか。その理由を知るまでは、何が起こってもここを出るわけにはいかない。
　さんざん歩き回って、最後に行き着いたのは500号室だった。あの時、親父と泊まった部屋だ。嫌な胸騒ぎを覚えながら、俺はドアを開けた。その先に何が待っているのかも知らずに。

FLOW CHART［攻略フローチャート］

01 モーテル前 (P.120)
「モーテルの鍵」を使って中へ

02 1F：受付 (P.121)
「モーテルの地図」「306 号室の鍵」を入手

03 1F：306 号室 (P.121)
鏡に触れてモーテル（裏）へ

04 1F：306 号室 (P.122)
メモ［愛する妻へ］を見る

05 1F：503 号室 (P.122)
鏡に触れてモーテル（表）へ

06 1F：503 号室 (P.123)
メモ［儀式のメモ］を見る

07 1F：メンテナンス室 (P.123)
メモ［清掃作業員のメモ］を確認する

08 1F：メンテナンス (P.125)
「管理人室の鍵」を入手

09 1F：管理人室 (P.125)
メモ［通信記録］を見る

10 1F：調理場 (P.125)
肉屋で見たクリーチャーに遭遇

11 1F：ゲームルーム (P.125)

「トークン」を入手

12 1F：洗濯室 (P.127)

洗濯機を操作して「クレオパトラの鍵」を入手

13 2F：クレオパトラの間 (P.127)

バスルームの床に開いた穴から階下へ

14 1F：ローズスイート (P.127)

メモ［電報］を確認後、鏡に触れてモーテル（裏）へ

15 1F：ローズスイート (P.128)

メモ［「過剰摂取」写真］を入手

16 1F：プール (P.129)

「ハート付きの宝石」を入手

17 1F：ダイナー (P.129)

「装飾用の短剣」を入手

18 2F：ネロの間 (P.129)

「装飾用の短剣」で扉を開け、床の穴から階下へ

19 1F：キングスイート (P.131)

壁に開いた穴からメンテナンスへ

20 1F：メンテナンス (P.131)

メモ［「失恋」写真］を入手

21 1F：メンテナンス室 (P.131)

メモ［幽霊へ］を見る

22 1F：503 号室 (P.131)

鏡に触れてモーテル（表）へ

23 1F：メンテナンス室 (P.133)

「ハート付きの宝石」を割り、「結婚指輪」を入手

24 1F：受付 (P.133)

回転式カレンダーの謎を解き、「500号室の鍵」を入手

25 1F：503 号室 (P.133)

鏡に触れてモーテル（裏）へ

26 1F：503 号室 (P.134)

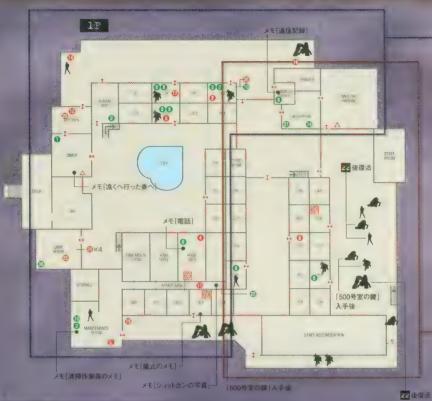
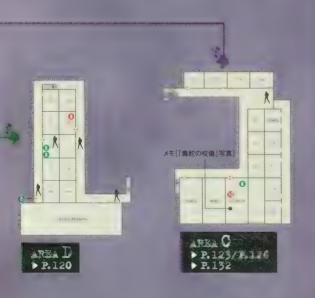
部屋を出ると、少年時代の記憶が甦ってくる

27 1F：500 号室 (P.135)

中には未知のエリアが広がっている

28 不明：首吊り部屋 (P.135)

サッドダディと戦闘後、「真実の欠片」を入手

NEXT ▶ 不明～病院へ　P.136

メモ[通信記録]

AREA B
▶ P.124

メモ[遠くへ行った妻へ]

メモ[電話]

メモ
[ショットガンの写真]

メモ[儀式のメモ]

メモ[清掃作業員のメモ]

[500号室の鍵]入手後

メモ[通信記録]

AREA A
▶ P.124
▶ P.132

22 修復活

[500号室の鍵]
入手後

Item

2 健康ドリンク
6 ショットガンの弾薬
8 狩猟用ライフルの弾薬
9 アサルト・ライフルの弾薬
10 リディーマーの弾薬
14 モーテルの地図
21 306 号室の鍵
22 管理人室の鍵
36 トークン

Weapon

2 かご
3 書類整理棚
4 タイプライター
5 ツールボックス
8 電気スタンド
10 ポータブルテレビ
11 折れた棒
かぎ竿
14 ギザギザな木材
シャベル
16 タイヤレバー
17 調理用ナイフ
20 肉切り包丁
ビリヤードのキュー
36 リディーマー

Creature

※クリーチャーは初期配置です

モーテル(裏) RIVERSIDE MOTEL (INSIDE)

※クリーチャーは初期配置です

1F / AREA A

2F / AREA D

Item

❶ 栄養ドリンク　⑥ ショットガンの弾薬
⑧ 狩猟用ライフルの弾薬
⑭ モーテルの地図　㉑ 306 号室の鍵

Weapon

❷ かご　❸ 書類整理棚
⓫ 電気スタンド　⓰ タイヤレバー

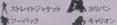
Creature

ストレイトジャケット　カリバン
ツーバック　キャリオン

※クリーチャーは初期配置です。

01

モーテル前

「モーテルの鍵」を使用して中へ

駐車場がモーテル探索の拠点になる

モーテルの敷地内に入り、鉄製の扉から駐車場へ。南側の扉はふたつとも鍵がかかっている。受付に通じる扉を「モーテルの鍵」で開けて、建物内に入ろう。なお、駐車場にいちど足を踏み入れたあとは、通りに引き返せない。モーテルまでの道のりで取りこぼした補給品がないか先に確認しよう。

駐車場にはセーブポイントがある。以降の探索では、ここを拠点にして行動するといい。

02

1F：受付

「モーテルの地図」とメモ［ゲスト帳］、「306号室の鍵」を入手する

カレンダーの謎を残して受付を後にする

受付の壁には「モーテルの地図」があるので、真っ先に入手して、モーテルの構造をチェック。カウンターには回転式のカレンダーがあり、日付を変えることができるが、適当にめくってみても何も起こらない。ひとまず、カレンダーの存在だけを頭に留めておこう。また、カウンターの奥にあるキーフックからは、「306号室の鍵」を入手できる。ここが最初の目的地だ。

カウンターのゲスト帳には、500号室に宿泊した客についての情報が記載されている。

回転式カレンダー。数字を回して、日付を変えられる仕組みだ。今は情報不足なので放置していい。

03

1F：306号室

鏡に触れて裏世界へ

階段を使い2Fを経由して306号室へ

306号室に向かうためには、北東階段から2Fに上がり、南東階段から1Fの東側に出る必要がある。途中、鍵が開いている部屋に寄って、アイテムを回収しながら306号室を目指そう。2F通路は人ひとり分の幅しかなく、戦闘を回避するのは難しい。投てき武器や銃を構えて進み、クリーチャーが見えた瞬間に攻撃するといい。次はバスルームにある鏡で裏世界へ移動だ。

室内にクリーチャーが潜んでいることもあるので、部屋に入るさいは細心の注意を払いたい。

2Fを経由して306号室へ。部屋の奥にある鏡で裏の世界へ移動し、探索範囲を広げよう。

西側300号室へと移動しやすいように、今のうちに鉄門の鍵をこちら側から開けておこう

受付側へ抜けられる鉄門もこちら側からなら開けることができる。

NEXT ▶ モーテル(裏) P.122

Item
- ❷ 健康ドリンク
- ❸ 救急箱
- ❻ ショットガンの弾薬

Weapon
- ㉔ ピッチフォーク
- ㉑ 槍

Creature
- ストレイトジャケット
- キャリオン
- ツーバック

※クリーチャーは初期配置です。

04
1F：306号室
メモ［愛する妻へ］を入手

妻への想いを綴ったメッセージ

裏世界の306号室を出ようとすると、扉の近くに貼られたメモが目に留まる。内容は妻に宛てたメッセージだ。これを書いた人物はトラヴィスの父親であるリチャード。いったい、両親に何があったのか？

トラヴィスの父が、妻のヘレンに対する想いを綴ったメモ。ヘレンといえば療養所で……。

05

視界の悪さが探索の障害となる

北東階段と南東階段は、いずれも使用できない。1Fの通路を隔てる扉は開いているので、入れる部屋がないかチェックしながら、鏡のある503号室へ向かう。周囲はどこも暗く、フラッシュライトを消すと、現在位置を把握しづらい。戦闘を避けて探索する場合は、まめにマップを確認しよう。

裏の世界は視界がすこぶる悪い。クリーチャーとニアミスしないよう、警戒を怠らないこと。

1F/AREA B

メモ[儀式のメモ]

メモ[清掃作業員のメモ]

Item

❷ 健康ドリンク ❿ リディーマーの弾薬

Weapon

❺ ツールボックス ⓯ シャベル

Creature

ストレイトジャケット カリバン

※クリーチャーは初期配置です。

06

1F：503号室

メモ［儀式のメモ］を入手

奇妙な絵で埋め尽くされた部屋

表の世界に戻ると、天井に至るまで、室内が絵と文字でびっしりと埋め尽くされている。扉の近くには、宗教的な儀式について書かれたメモがある。この部屋にいた人間は、オカルト趣味の持ち主だったのか？

壁に描かれた、肉切り包丁を手にした怪物。その姿は、肉屋で見た怪物に酷似している。

07

1F：メンテナンス室

重そうな万力を見つけるが、使い道は不明。メモ［清掃作業員のメモ］を入手する

メンテナンス室へ向かう

室内にはクリーチャーが１体潜んでいるので、スムーズに探索を進めたければ、先に倒しておこう。この部屋には、清掃作業員が他のスタッフ宛てに書いたメモと、重そうな万力がある。万力は少々硬いものでもつぶすことができそうだ。いずれ、この万力を使用する機会があるかもしれない。

ぽつんと置かれた万力。口金に硬いものを挟めば、割ることができそうだが今は使いようがない。

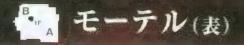
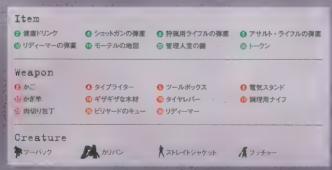
NEXT ▶ モーテル(表) P.125

AREA A / AREA B

1F / AREA A & B

メモ[通信記録]
09
10
11
08
KITCHEN
LAUNDRY MAT
DINER
DECK
BAR
GAME ROOM
STORAGE
MAINTENANCE ROOM
POOL
STORE ROOM
PINK MOON ROOM
KING SUITE
ROSE SUITE
MAIN ENTRANCE
PRIVATE
MANAGER OFFICE
RECEPTION
EMPLOYEE PARKING
STAFF ROOM
STAFF ACCOMODATION
㉕×4
メモ[遠くへ行った妻へ]
メモ[儀式のメモ]
メモ[清掃作業員のメモ]
メモ[「ショットガン」の写真]

※クリーチャーは初期配置です。　※　は覗き穴の位置です

08

1F：
メンテナンス

突き当たりで「管理人室の鍵」を入手

小さな穴から壁向こうの様子を覗ける

メンテナンス室の一角は、そのまま細いメンテナンスに通じている。突き当たりには「管理人室の鍵」があるので、入手していこう。鍵の近くには、死因が書き込まれた死体の写真が置いてある。メンテナンスの左右には、ところどころに穴が空いており、壁の向こうの様子を覗くことができる。

500号室を壁の穴から覗くと、ある光景がフラッシュバックする。カレンダーの日付も確認しよう。

09

1F：
管理人室

受付に戻り、「管理人室の鍵」を使って管理人室内へ。北西側へ抜ける

管理人室へ戻り1F西側へ出る

1Fの南通路から、外周を大回りするように進んで管理人室へ戻る。狭い室内にはクリーチャーがおり、放置しておくと探索しづらい。「管理人室の鍵」を使うと北側へ出られる。これで、1Fの西側を調べることが可能になる。また、南東への扉を開けておこう。なお、108号室でリディーマーも入手したい。

部屋が狭いために戦いづらい。カメラを切り替えて、迅速にクリーチャーの位置をつかもう。

10

1F：調理場

肉屋で遭遇したブッチャーが襲撃してくる。倒したのち、ダイナーから屋外へ

不気味な怪物との逃れられない戦闘へ

調理場には、肉屋でクリーチャーをなぶり殺しにしていた怪物・ブッチャーがおり、こちらを見るなり襲いかかってくる。出入口が開かなくなってしまうため、怪物を倒す以外に、この戦いから逃れる術はない。怪物の攻撃力はかなり高いので、威力の高い銃で、つねに距離を保ちながら攻撃するといい。

調理台の周囲を走り回って、遠距離から射撃。ライフルの弾薬が少ないと厳しい戦いになる。

11

1F：
ゲームルーム

ゲーム機から「トークン」を入手

ゲームルームで不意に甦る遠い日の記憶

ダイナーには父が残したメモがあるので、回収してから中庭へ。プールに何か沈んでいるのが見えるが、今は取れそうにない。ダイナーと同じ並びにあるゲームルームでは、ひとつだけ可動しているゲーム機から「トークン」を入手できる。コインランドリーを使用する時に必要なもののようだ。

「トークン」を手に入れて部屋を出ようとすると、またしても過去の記憶が甦ってくる。

NEXT ▶ モーテル(表) P.127

モーテル(表)

1F / AREA B

メモ[通信記録]

メモ[操作ガイド]

12

KITCHEN

DINER

BAR

メモ[遠くへ行った妻へ]

メモ[電話]

GAME ROOM

×4

PINK MOON ROOM

KING SUITE

ROSE SUITE

14

MAINTENANCE

メモ[ショットガンの写真]

メモ[儀式のメモ]

MAINTENANCE ROOM

メモ
[清掃作業員のメモ]

RECEPTION

EMPLOYEE PARKING

※クリーチャーは初期配置です。

12

1F：
コインランドリー

洗濯機に「トークン」を入れ、正しく操作すると「クレオパトラの鍵」が出現

コインランドリーで洗濯機を操作する

並んでいる洗濯機のうち、1台だけランプが点灯している。中には金属物のようなものが見えるが、正しく作動させないと取り出せないようだ。部屋の中央には、メモ［洗濯機のマニュアル］が置いてある。洗濯機に「トークン」を入れて作動させ、メモにある操作ガイドを参考に操作しよう。 ▶P.144

正しい手順で操作すると、洗濯機のふたが開いて、血まみれの衣類と一緒に鍵が出てくる。

13

2F：
クレオパトラの間

バスルームに開いた穴から飛び降り、階下へ移動する

2Fクレオパトラの間にある穴から階下へ

洗濯機から出てきたのは「クレオパトラの鍵」。中庭にある階段のいずれかを上り、クレオパトラの間へ向かおう。バスルームに入ると、風呂の底が床ごと抜け落ちている。室内にあるアイテムと写真を入手したら、バスルームに開いた穴から飛び降りて、部屋の真下にあるローズスイートへ。

部屋の一角で見つけた、2枚目の死体写真。被害者の女性は、蛇に噛まれて死んだようだが……。

14

1F：
ローズスイート

リサとカウフマンに遭遇。会話後、メモ【電報】を入手し、裏世界へ

事件の裏にある人間関係を垣間見る

ローズスイートでは、ベッドに腰かけているリサとカウフマンに再会する。リサが去ったあと、カウフマンは他人の事情に首を突っ込むなと釘を刺し、部屋を出ていってしまう。しかも、鍵をかけられ扉は開かない。洗面台の鏡を使って、裏の世界へ移動するほかなさそうだ。なお、メモ［電報］からは、ダリアとカウフマンが何か画策していることがわかる。

ダリアがカウフマンに送った電報を発見。カウフマンも一連の出来事に関係しているのか？

ダリアがカウフマンに送った電報を発見。彼らが何らかの儀式を行なう時は近いようだ。

NEXT▶モーテル(裏) P.128

モーテル(裏)

1F/AREA F

2F

Item

- ❸ 救急箱
- ❻ ショットガンの弾薬
- ❽ 狩猟用ライフルの弾薬
- ㊲ 宝石付きのハート
- ㊳ 装飾用の短剣

Weapon

- ⑳ 肉切り包丁
- ㉖ ミートフック

Creature

- ストレイトジャケット
- ツーバック

※クリーチャーは初期配置です。

15

IF：ローズスイート

ツーバックが出現。メモ[「過剰摂取」写真]を入手する

クリーチャーとのニアミスに注意

世界が入れ替わった直後に、ラジオからノイズが流れ出す。クリーチャーはリビングにあたる場所にいるので、不用意に飛び出さないように。扉近くの鉄格子には死体写真があるので、入手してから中庭へ。

クリーチャーを無視する場合は、洗面所を出る前にフラッシュライトを消しておくといい。

裏世界で唯一安心できるプール周辺エリア

中庭の周辺はすっかり様相が変化しており、プールにあったはずの水も消えている。表の世界でプールに落ちていたものは「宝石付きのハート」。これを拾い、探索を続けよう。中庭は不気味な様相に変化しているが、いっさいクリーチャーが出現しない。じっくりと歩き回ることができるエリアだ。

宝石を調べてみると、何か中に入っているようだ。中身を取り出す方法はないだろうか。

武器でない短剣を入手

裏の世界では、ダイナーもすっかり様子が変わってしまっている。檻が並ぶ室内には、天井から吊り下げられたクリーチャーの死体がふたつ。一方の死体には、「装飾用の短剣」が刺さっている。武器として使うものではないようだが、どこで使うのだろうか。2Fに上がれば、用途が分かるはずだ。

見せしめのように、無惨な姿をさらしている死体。調理場にいた怪物は倒したはずだが？

階下のキングスイートにつながる穴

2Fの通路にはクリーチャーがうろついているので、武器を携えて行動したい。客室を端から調べていくと、ネロの間の扉に傷痕が刻まれている。ここに差し込むべき鍵といえば、「装飾用の短剣」しかないと気づくだろう。部屋に入ったあとは、壁を伝うパイプから死体写真を入手。室内の探索を終えたら、バスルームの床に開いた穴から、真下にある部屋に飛び降りよう。

戦う必要のない安全地帯は中庭の周囲まで。階段を上り切る前に、武器を装備しておこう

表世界のクレオパトラの間と同じく、バスルームでは階下に通じる穴が口を開けている。

NEXT ▶ モーテル(裏) P.131

モーテル(裏)

※クリーチャーは初期配置です

Column

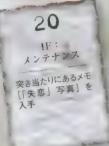
覗き穴とその向こうに見えるもの

メンテナンスの覗き穴からは、隣接した部屋の様子が見えるが、表と裏の世界とでは覗ける部屋が異なる。ただ覗くだけでは部屋の一部しか見えないので、四方に視点をずらして、室内を見渡してみるといい。

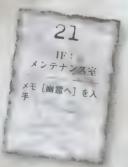
アナログパッドを動かすと、一定の範囲まで室内を見渡せる。写真や表世界の様子と比べよう。

「救急箱」を入手したらメンテナンスへ

穴を飛び降りた先は、キングスイートのバスルーム。室内はもはや部屋と呼べないほどに変貌しており、扉に向かおうにも、床が途切れているために進めない。壁に開いた穴はメンテナンスにつながっているので、ここから部屋を出よう。途切れた床に落ちている「救急箱」を見落とさないように。

部屋の半分近くが探索不可能。途切れた床の向こうがどうなっているか、見当もつかない。

穴の向こうはおぞましい空間

表の世界で写真を見つけた場所で、失恋で死んだ男性の写真を発見できる。壁には穴が開いており、表の世界と同様に、壁の向こうを覗くことが可能だ。とはいえ、目に映る光景はまるで違うが……。

壁の穴から見えるのは、クリーチャーの死体ばかり。中には、暗くて見えない部屋もある。

父のメモが伝える真実とは

金網で覆われたメンテナンス室には、父が綴ったメモが落ちている。過去に何があったのか、両親はどうなったのか。モーテルのあちこちに残された父のメモを入手するたびに、真実が見えてくるはずだ。

父が母に宛てたメモは、モーテル内に計3枚ある。過去を読み解くための鍵となるだろう。

南通路のクリーチャーは相手にする必要なし

メンテナンス室を出れば、もう探索すべき場所は残ってない。503号室にある鏡に触れて、表の世界へ戻ろう。このあとの行動しだいでは、一部の場所を除いて、裏世界の探索ができなくなる。見落としたアイテムやメモがあれば、いちど引き返し、入手してから503号室に向かうといいだろう。

モーテルの探索もいよいよ大詰めだ。必要だと思われるアイテムはすべて入手しただろうか？

NEXT ▶ モーテル(表) P.133

モーテル(表)

Item

❷ 健康ドリンク　❻ ショットガンの弾薬　❽ 狩猟用ライフルの弾薬　❾ アサルト・ライフルの弾薬
❿ リディーマーの弾薬　⓮ モーテルの地図

Weapon

❶ かご　❸ 書類整理棚　❹ タイプライター　❺ ツールボックス
❻ 電気スタンド　⓫ ポータブルテレビ　⓫ 折れた棒　⓬ かぎ竿
シャベル　⓰ タイヤレバー　⓱ 調理用ナイフ　⓴ 肉切り包丁
ビリヤードのキュー　㉕ リディーマー

Creature

ツーバック　カリバン　ストレイトジャケット

※クリーチャーは初期配置です

23

1F：メンテナンス室

万力で「宝石付きのハート」を割って、中から「結婚指輪」を入手する

永遠の愛を誓うメッセージが刻まれた指輪

手元にあるアイテムで、使用していないものは「宝石付きのハート」だけだ。万力でこのアイテムを割ると、中に入っているものを取り出すことができる。ハートの中身は「結婚指輪」。問題はこの指輪の使い道だが、表の世界でまだ残っている謎を思い出せば、次の行き先はおのずとわかるだろう。

指輪の裏側に刻まれたメッセージを見ると、これが母ヘレンに贈られたものだとわかる。

24

1F：受付

回転式カレンダーの仕掛けを解き、窪みに「結婚指輪」をはめると「500号室の鍵」が出現する

回転式カレンダーの日付を合わせる

最後に残った謎は、受付にある回転式カレンダーだ。このカレンダーは、特定の日付に合わせると、ふたが開く仕掛けになっている。この謎を解くために必要なものは観察力。想像だけでは、まず正解は導けないだろう。父と泊まった部屋にカレンダーが見えたはずだ。「結婚指輪」も調べてみよう。謎が解けたら、ふたの窪みに「結婚指輪」をはめればいい。 ▶ P.145

「結婚指輪」にも、謎解きのヒントが隠れている。鋭い観察眼があれば楽に解ける問題だ

窪みに指輪をはめると、キーフックに「500号室の鍵」が出現。この部屋に何があるのか？

25

1F：503号室

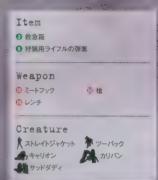
表世界の500号室は扉がふさがれていて入室不可能。503号室から裏世界へ

500号室に入るには

表500号室の扉は、完全に封鎖されていて入ることができない。受付で入手した鍵を使うためには、裏の世界へ移動する必要がある。鏡に触れ、503号室を出たあとには、厳しい戦いが控えている。効果の高い補給品や弾薬はできるだけ温存しておき、万全の状態で戦いに臨めるようにしておこう。

この時点で「救急箱」や「アンプル」、強力な銃器の弾薬のストックがわずかだと厳しい。

NEXT ▶ モーテル（裏） P.134

1F / AREA F

※クリーチャーは初期配置です

気づくと目の前には500号室の扉がある

部屋を出たとたん、500号室へ向かう幼い自分の姿が脳裏をよぎり、気づくと500号室の前にいる。やはり、この部屋には重要なことが隠されているに違いない。500号室の前に立ってからでも、裏の世界を探索することは可能だ。ただし、クリーチャーも出現するので、決して無理はしないように。

薄暗い通路を歩く、幼い頃の自分。かつて見た光景が再現されているのか、それとも…

27

長い通路を進んだ先に待つものは

扉を開けると、そこに部屋はなく、眼前には細く長い通路が伸びている。500号室の地下は、本来なら存在しないはずのエリア。通路の先では、記憶に埋もれていた真実と対面することになる。扉の近くにはセーブポイントがあるので、万が一の事態に備えて、ここでセーブしておくのもいいだろう。

無限に続いているかのような暗い通路。その終着点にある扉の向こうに、何があるのか。

28

扉の奥で突きつけられる忌わしい記憶

通路の奥にある部屋には、光のない目でこちらを見つめる、変わり果てた父の姿があった。すでに死んでいるはずの父は、突然息子に語りかけたかと思うと、醜悪な怪物に変貌して襲いかかってくる。このサッドダディ戦のポイントは、触手につかまれないように動き回ること。いちどつかまれると、逃れた直後に本体から攻撃されてしまう。左右に移動しながら、威力の高い銃で小刻みに攻撃する方法が、もっとも確実かつ安全だろう。戦闘後、床に出現した「真実の欠片」を入手すると、またもアレッサが姿を現わす。

触手の動きを見つつ、左右に移動しながら銃を連射。装填数の多い銃を使うと戦いやすい

なぜこんなものを見せるのかと詰め寄っても、アレッサは答えることなく姿を消してしまう

Column

両親がたどった運命は……

500号室では、忌わしい過去が明らかになる。妄想めいた何かにとり憑かれ、隔離病棟で過ごしていた母親。変わってしまった妻を嘆き、死を選んだ父親。異形となった両親を葬ることで、悪夢の呪縛と決別することはできたのか？

封鎖されていた500号室。隠されていたのは、父が非業な最期を遂げたという事実だった

NEXT ▶ 不明～病院 P.136

MAP GUIDE 07

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 不明：部屋
目覚めると見知らぬ部屋にいる

02 不明：部屋
「現在の欠片」を入手後、パズルに4つの欠片をはめる

03 不明：廊下～階段
“Stairs” と書かれた扉から階段へ

04 病院：1F
裏口を出るとダリア、アレッサに遭遇

NEXT ▶ 子供の地図へ　P.138

不明～病院

UNKNOWN - ALCHEMILLA HOSPITAL

不明

病院 1F

Item		
	❸ 救急箱	❹ アンプル
	❾ アサルト・ライフルの弾薬	❿ リディーマーの弾薬

　ここは……どこなんだ？　さっきまで俺はモーテルにいたはずだ。そう、ロープにぶら下がった親父を見て、俺はすべて思い出してしまった。両親に何があったのか、俺が悪夢を見るようになった理由も。アレッサ、なぜお前はあんなものを俺に見せるんだ。あの奇妙な欠片を奪うだけじゃ不満なのか？
　部屋のひとつに入って、ここへ連れてこられたわけがわかった。アレッサは欠片を集めて使うことができないらしい。ならば俺が使ってやるまでだ。

01

不明：部屋

目覚めると見知らぬ場所にいる。室内を探索後、部屋を出る

補給品を入手し、部屋を出て探索開始

モーテルにいたはずが、目を覚ました場所は見覚えのない部屋。病院のどこかのようだが、連れてこられたからには意味があるはずだ。室内には補給品が置いてあるので、これらを回収し、部屋を後にしよう。現在いる場所にマップは存在しないので、手探りで探索を進めるしかない。

室内の様子からは、病院の倉庫のようにも見える。いったい、ここはどこなのだろう。

02

不明：部屋

「現在の欠片」を入手して、全ての欠片を正しくはめ込むと……

パズルを解く鍵は欠片に刻まれた模様にあり

最初にいた部屋を出ると、廊下は柵で仕切られており、探索できるのは対面の部屋のみ。この部屋には、「現在の欠片」が置いてある。これに、すでに持っている４つの欠片をはめて、正しく面を合わせて本来の形に戻そう。完成させると、物体は突然激しく光り出し……。 ▶ P.145

はめ込んだ欠片は、回転させることができる。欠片の表面に刻まれた模様に着目しよう。

03

不明：廊下～階段

廊下に並ぶ扉はいずれも閉ざされている。唯一通れる扉から階段へ

進める場所は廊下の先にある階段のみ

分かれた欠片を本来の姿に戻すと、アレッサが現われ、そのまま気を失ってしまう。目覚めると同じ部屋にいるが、部屋の外の様子が変化している。対面の部屋の鍵はなぜか壊れており、廊下にある部屋はすべて入ることができない。「Stairs」と書かれたプレートのある扉から、階段へ進もう。

最初にいた部屋にも入れなくなっているため、補給品を入手し忘れると後悔することになる。

04

病院：1F

ダリアとアレッサに遭遇。周囲の世界が変わり果てていく

扉の向こうは見知った病院の中

階段を上ってみると、扉の向こうはアルケミラ病院の 1F。だが、廊下の扉が開かなくなっていたり、セーブポイントの位置がマップと違っていたりと、どこか違和感を感じさせる。裏口を出るとダリアが立っており、なぜ封印を解いたのかと罵ってくる。彼女はいったい何をしようとしているのか。

アレッサが目を見開くと同時に、変貌を遂げていく世界。これが少女の真の力なのか……？

NEXT ▶ 子供の地図 P.138

子供の地図

CHILD'S MAP

ダリアはアレッサから神を誕生させるのだと言っていた。その意味はよくわからないが、きっとあの子はそんなことを望んでいない。だからこそ、俺の前に何度も現われたんだ。

道で拾った地図は、きっとアレッサが描いたものだろう。ご丁寧に"Go Here"と印までつけてある。ここに行かなければこの世界から脱出できない気がする……。

FLOW CHART
［攻略フローチャート］

01 キャニオン通り
「子供の地図」を入手後、印がついた場所を目指す

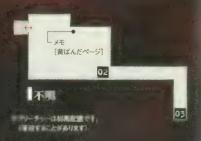
02 不明
壁のひび割れから通路へ進む

03 カルト集会所
儀式を目撃したのち、アレッサストリームとの戦いへ

▶ To be continued『SILENT HILL』

不明

※クリーチャーは初期配置です。

01

キャニオン通り

「子供の地図」を入手し、"Go Here"と書き込まれた場所を目指す

マップの青い線をたどって目的地へ

最初に立っている場所から、前方に進んでいくと、壁に稚拙な字で書かれたマップが貼ってある。入手して現在位置を確認したら、"Go Here"と書かれた場所へ向かおう。通りは視界が悪いうえに、多数のクリーチャーが徘徊している。アイテムの回収より、身の安全を第一に進むべきだろう。

"Go Here"とある場所まで伸びた青い線。これが目的地までのルートを示しているのだ。

02

不明

メモ〔黄ばんだページ〕を確認後、壁のひび割れから細い通路へ進む

壁に開いた穴から細長い通路を這って前進

印がついている場所まで行くと、商店のような建物（green lion）が忽然と現われる。入口から伸びる階段を下りた先は、アンティークや古本だらけの部屋。室内を探索しても、メモ以外に入手する価値がありそうなものはない。壁には人ひとりが通れるほどの穴があるので、ここから先へ進もう。

不自然に崩れた壁の穴から、狭い通路へ。『SILENT HILL』で似た部屋が存在するが……

03

カルト集会所

儀式を行なうカウフマンたちを目撃。襲いかかってくるアレッサズドリームとの戦闘へ

最後の戦い

通路を抜けた先には、通常サイズが6枚集まったセーブポイントがある。最後の戦いに臨む前に、ここでセーブしておくといいだろう。集会所には横たえられたアレッサと、それを囲む仮面の信者たちがいる。カウフマンに昏倒させられ、次に目を開けた時には悪魔のような姿の怪物と対峙している。

このアレッサズドリームには正面より少し左右寄りの位置から、射撃でダメージを与えるといい。光線を放つ予備動作に注意してこれをかわそう。炎を降らせてきたらじっとしていないで、つねに動いて避けよう。ノーダメージで倒すのは難しいので、「救急箱」や「アンプル」を携帯すること。近距離戦用武器で戦う場合は、リーチが長く、スキが小さい「日本刀」のようなものがいい。アレッサズドリームを倒すとエンディングだ。

炎を降らせてきたら、床に映る影で落下位置を予測。連続で炎を浴びた時の痛手は大きい。

光線を発する直前のこのタイミングで、左右に走ってかわすといい。

To be continued『SILENT HILL』

Column

異なる視点で楽しむ『SILENT HILL ZERO』

トラヴィスのシニカルなコメント

恐怖に苛まれながら、悪夢のような世界をひとり行くトラヴィス。そこかしこでつぶやく独り言から、そんな彼の性格や心境を読み取ることができる。プレイの合間に少し寄り道して、トラヴィスの声に耳を傾けてみるのも一興だろう。

ホラーコーナーにて。現実に恐怖を味わっているトラヴィスの、苦々しい思いが伝わってくる。

異常な状況にあって、モーテルの管理人を思いやるトラヴィス。肝が据わっているというべきか。

クリーチャーを何体集められるか？

戦いや逃げ足に自信があるなら、クリーチャーを誘導し、あえて危機的状況に身を置いてみるのはいかがだろうか。クリーチャーを何体集められるかに挑戦するもよし、直接攻撃だけで倒すもよし。あえてセーブせずに挑むのも面白い。

姿を発見されやすい市街で、クリーチャーが密集している場所が狙い目。１体ずつ誘導して……。

背後には複数のクリーチャーが迫り、かなり危険な状況だ。これから一掃するか、逃げるか？

あらゆる状況でプレイの限界に挑む

自分なりの目標や指針を決めて、プレイを進めるのも楽しみ方のひとつ。たとえば戦闘に焦点を絞り、ボスクリーチャーをすべて素手で倒す、つねにフラッシュライトをつけた状態で戦闘に臨むなど、アイデアしだいでプレイの幅は広がる。目標を達成した時の爽快感は格別なはずだ。

✓アレッサを最速タイムで救出

最速タイムの壁になる70秒。出口までのルートを頭に叩き込み、デモスキップを駆使して挑め。

✓ボスクリーチャーを素手で倒す

ママを素手で倒すには、59発も殴らなければならない。補給品を使わずに倒すのは至難の業だ。

THE UNKNOWN PLACE

未知なる場所へ

謎の解法

FILE 01

冷凍庫の暗証番号

病院（裏）
204号室

→P.056

年齢の異なる3人の美女を探せ

医療用冷凍庫を開けるためには、鍵となる3人の美女の年齢を知る必要がある。美女たちの名前と年齢が隠されている場所は下記の3か所。3人の年齢を組み合わせた6ケタの数字が、暗証番号となる仕掛けだ。ポイントは、年齢が高い順から並べること。正解は「31 23 19」だ。

謎を解く鍵

冷凍庫の上にあるメモの、「美貌より年齢」という一文に注目。これは、暗証番号の鍵となる数字の並べ方を示唆しているのだ。

心臓を隠した人物は、年齢が上の女性ほど惹かれるようだ。

女子トイレ：エイミー

病院（表）の個室のドアに書かれた、「エイミー、31」の血文字。「休憩室の鍵」に気をとられて見逃しやすいので注意。

休憩室：ルーシー

病院（表）の休憩室では、扉近くの壁に「ルーシー、23」と書かれているのを発見できる。彼女がふたり目の美女だ。

診察室：サラ

3人目の美女の名は、病院（表）の診察室に隠されている。レントゲン写真の照明をつけると、名前と年齢が浮かび上がる

FILE 02

パーツの足りない人体模型

病院（表）
1F：診察室

→P.057

プラスチック製の臓器を正しい順番ではめ込む

プラスチックの臓器は、特定の順番でないと、他の臓器が邪魔してはめられないようになっている。メモ［学生の簡略記号表］に書かれているとおり、腸・胃・肝臓・心臓・肺の順にはめれば人体模型が完成する。なお、正解は2通りあり、心臓・腸・胃・肝臓・肺の順にはめてもいい。

謎を解く鍵

裏世界の女子トイレで入手できるメモ［学生の簡略記号表］には、臓器をはめる順番が書かれている。

波線で示された部分は、臓器の英語名の頭文字となっている。

臓器をはめる手順

「In」は「intestines」の略、すなわち腸のこと。続く「St」は「stomach」、胃を示している。腸と胃をはめたら……。

次の「li」は、肝臓を意味する「liver」。「He」は「heart」で心臓。これで残る模型のパーツはひとつのみとなる。

最後に「lu」=「lungs」で肺となる。人体模型を完成させたら、開いた目を調べて「ガラスの眼球」を入手しよう

FILE 03

人工呼吸器のバルブ

療養所（表）
2F：結核症病棟

→P.073

オーバーロードしないように

すべてのバルブを、メーターが赤で示された範囲内に収まるように開放する。バルブのボタンを押すと、対応するメーターだけでなく、隣り合わせたバルブのメーターも少し上昇するのがポイントだ。

謎を解く鍵

メモ［人工呼吸器の注意］

オーバーロードとは、メーターが振り切った状態を意味する。

①左端のバルブを開放

まずは一番左のボタンを押す。すると、右隣のメーターもわずかに上昇する。

②メーターがすべて中央に

次に真ん中、右端の順でボタンを押し、4つのメーターが真上を向く状態に。

③左端、中央の順で押す

①の手順と同様に、左端、中央の順でボタンを押す。残りはあと一手だ。

④右端を押せば完了

最後に右端のボタンを押せば、人工呼吸器が作動し、中から鍵が排出される。

FILE 04

5体の人形に薬を与えよ

療養所（裏）
1F：診療所

→P.081

病室の扉と部屋から患者の特徴を推理

5体の奇妙な人形は、男性用隔離病棟に収容されていた患者たちを表わしている。それぞれの人形が何号室の患者なのかを推理し、メモ［クリップボード］を参考に、患者に与える薬の色を判断すればいい。

メモ［クリップボード］から、患者たちに与えていた薬の色がわかる。人形の口に、左から緑・青・青・赤・黄の薬を与えれば鍵が出現する。

謎を解く鍵

隔離病棟に並ぶ病室の様子と、人形の外見を見比べてみよう。たとえば1号室は、室内の血痕と包帯を見れば、自傷癖のある患者がいたと推察できる。自傷癖の象徴は、人形が持つカミソリだ。

◀3号室にはマネキン、放置されたままの香水がある。身なりにかなり気を遣う人物だったのだろう。

▶5号室に入ると、腐りかけの料理が散らばっている。摂食障害だとすれば、対応する人形は……。

FILE 05

ワット数の違う4つの電球

劇場（表）
2F：キャットウォーク（南側）

→P.105

図にすれば実に簡単な問題

照明ボックスにある［配線に関するメモ］に書かれた式によれば、BはDの半分、AとBはCより下、DはAの出力以下にする必要があるという。すなわち、大小関係は B<D<A<C となることがわかる。

Aに500W、Bに125W、Cに750W、Dに250Wの電球をはめれば、スポットライトは正常に作動する

謎を解く鍵

メモに書かれた式を見つつ、紙に出力の大小関係を書き出してみると、意外にすんなり解ける。

メモを眺めるだけでなく、実際に紙の上に書いて比べてみよう。

FILE 06

舞台装置と鏡の関係

劇場（表）
1F：ステージ

→P.107

上演中の演劇は?

舞台装置に「操作レバー」をはめると、小道具のフクロウを操作できるようになる。ステージの背景を洞窟に変え、フクロウを下ろしてから鏡に触れると、カリバンが待ち受ける異世界に入ることができる。

左側の中段、右側の下段にあるレバーを操作すると、洞窟とフクロウのセットが出現する。

謎を解く鍵

ロビーでパンフレットを入手していれば、すぐに解ける謎だ。

FILE 07

壊れた洗濯機の操作方法

モーテル（表）1F：コインランドリー

→P.127

説明書のとおりに操作しよう

洗濯機の操作手順は、メンテナンス室で入手できる［清掃作業員のメモ］にそっくり書いてある。操作記号はコインランドリーにある説明書に書かれている。覚えて操作するより、紙に手順を書き出す方がいいだろう。

1) トークンを入れて洗濯機を作動させる。
2) ダイヤル（中央の○）を押して回せる状態にし、方向キーかアナログパッドで回して記号に合わせてダイヤルを押す
3) ②を繰り返し、正しい操作手順を完了する。

■手順

スピン弱 → 60度 → 脱水 → 濯ぎ

謎を解く鍵

メンテナンス室とコインランドリーで、必ずメモを入手しよう。

FILE 08

回転式カレンダーの正しい日付は

モーテル（表）
1F：受付

→P.133

500号室のカレンダーに正解が隠されている

回転式カレンダーに表示させるべき日付が、トラヴィスの両親の結婚記念日であることは想像がつくだろう。500号室の壁にかかったカレンダーに気づけば、謎は八割方解けたようなもの。正しい日付は、最後の記念日となった1961年6月12日だ。

メンテナンス内の穴から500号室を覗くと、カレンダーに赤く印がつけられているのが見える。

謎を解く鍵

「結婚指輪」に刻まれたメッセージのジューンブライドという言葉から、両親は6月に結婚したのだとわかる。迷うのは年だが、両親に関するメモから、リチャードが最後にモーテルを訪れた年を推測できるはずだ。

父のメモから、妻が入院してから2年経っているとわかる。

ヘレンの病状に関するメモを読むと、入院2年目の年が判明。

本体と欠片に刻まれた模様を見比べてみよう

５つの欠片が表示された画面では、◎ボタンで欠片を選択／中心部の欠片にはめる、L または R ボタンで中心部の欠片が左右に回転、□ボタンではめた欠片が回転、⊗ボタンで欠片を外すことができる。また、アナログパッドを入力すると、中心部の欠片を傾けることが可能だ。

中心部の欠片の側面と、４つの欠片の側面には、ひとつずつ似たような模様な刻まれている。似た模様が同じ面に集まるように、欠片をはめればいい。解法は右図と下記を参照。

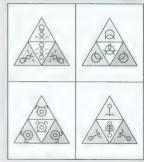
パズル画面に切り替わったら、左から３番目の欠片をはめて□ボタンを２回押す。R ボタンを１回押し、左端の欠片をはめて□ボタンを２回押す。R ボタンを１回押し、左から２番目の欠片をはめて□ボタンを２回押す。R ボタンを１回押し、右端の欠片をはめて□ボタンを１回押す。この手順を正確に行なえば、このパズルを最短時間で解くことができる。

◀横回転している欠片の模様は、すべて組み合わせが異なる。

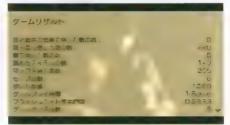
▶あるべき形に戻った物体は、突如まばゆく輝き始める。

謎を解く鍵

模様に注目して解を導こう。

■正解となる各面の模様

ゲームリザルト

ゲームクリア時には、ゲームリザルト画面が表示され、さまざまな角度からプレイ結果を確認することができる。表示される項目は計14種類。どんな武器で何体のクリーチャーを倒したか、どれだけの距離を歩いたかといった情報を、データで見ることができるのだ。また、ゲームリザルト画面で○ボタンを押すと、クリアデータをセーブするか否かを確認する画面に切り替わる。2周目以降のプレイでのみ出現する要素やアイテムも用意されているので、クリアデータは必ずセーブしておきたい。

ゲームリザルト画面

ゲームリザルト画面の背景は、どんな結末を迎えたかによって変化する。

ゲームリザルトで評価される項目

① **接近戦用武器で倒した敵の数**
接近戦用武器で殺害したクリーチャーの合計数

② **銃火器で倒した敵の数**
遠距離戦用武器で殺害したクリーチャーの合計数

③ **拳で倒した敵の数**
素手で殺害したクリーチャーの合計数

④ **集めたアイテムの数**
入手したアイテム・補給品・武器の合計数

⑤ **マップを見た回数**
マップ画面を開いた合計回数

⑥ **セーブ回数**
セーブを行なった合計回数

⑦ **歩いた距離**
ゲームクリアまでに歩いた距離の合計（km）

⑧ **ゲームプレイ時間**
ゲームクリアまでに要した時間

⑨ **フラッシュライト使用時間**
フラッシュライトをオンにしていた時間の合計

⑩ **ゲームクリア回数**
これまでにゲームをクリアした回数

⑪ **接近戦用武器での撃破率**
接近戦用武器で殺害したクリーチャーの割合（%）

⑫ **遠距離戦用武器での撃破率**
遠距離戦用武器で殺害したクリーチャーの割合（%）

⑬ **素手での撃破率**
素手で殺害したクリーチャーの割合（%）

⑭ **獲得した勲章**
今回獲得した勲章

ゲームクリアによって得られる特典

勲章に応じた衣服と武器が出現 →P.148

プレイの結果しだいでは、勲章を獲得できることがある。勲章には対応した衣服やアイテムが存在し、2周目以降のプレイから身につけることができる。

勲章を獲得すると、2周目以降のプレイでは、新たなアイテムや武器を所持した状態でスタートできる。

2周目以降の追加要素 →P.152

アクションや画面などに関する5つの設定を変更できる「追加オプション」のほか、2周目以降のプレイでしか出現しない隠しアイテムも存在する。

ゲームクリアの特典として、隠しエンディングを見るためのアイテムが、特定の場所に出現するようになる

勲章を集めるための3つのポイント

謎の解法を覚える

最速タイムでゲームをクリアしたいなら、行動の流れやルートを覚えるだけでなく、謎の解き方も頭に叩き込んでおきたいもの。謎解きに必要なアイテムを入手できる場所、開錠に必要な暗証番号などを丸暗記すれば、プレイ時間を一気に短縮できる。ヒントとなるメモを、いちいち回収する手間が省けることも大きなメリットだ。

◀複雑でヒントを見なければ迷うような謎は、答えをそっくり暗記する。これだけで、かなりプレイ時間を短縮できるはずだ。

▶謎解きに必要となるアイテムの入手場所も、表世界と裏世界のどちらにあるかを含め、確実に覚えておきたい。

複数の勲章獲得を狙う (P.148)

２周目以降のプレイでは、勲章を獲得することが大きな楽しみのひとつとなる。一度のプレイで複数の勲章を狙うのであれば、それぞれの獲得条件を見比べて、両立できそうなものを事前に選んでおくといいだろう。たとえば、マップを歩き回ってアイテムを数多く回収すれば、「収集家」「冒険家」の勲章を効率よく獲得できるわけだ。

◀どの勲章を狙うかを決めておき、無駄なく勲章を収集。うまく進めれば、5個以上の勲章を同時に獲得することも可能だ。

▶集めた勲章は、オプション画面でチェックすることができる。全14種類の勲章をコンプリートするのは至難の業だ。

隠し武器を使って効率アップ (P.148/P.152)

勲章獲得の特典として入手できる武器は、いずれも壊れることがなく、かつ通常の武器に比べて攻撃力も高い。クリーチャーを倒した数や撃破率のアップを狙う場合、これらの武器を活用しない手はない。お勧めは見た目よりも扱いやすい「巨大な肉切り包丁」と、無制限で連射できるうえに射程も長い「テスラ・ライフル」だ。

隠し武器は、ボスクリーチャーをあっさり撃破するほどの威力を持つ。補給品の入手や、戦闘に裂く時間を大幅に軽減できるはずだ。

1
救世主
入手可能な
アイテムや武器
月のこて
3
大使
入手可能な
アイテムや武器
テスラ・
ライフル
2
殺人鬼
入手可能な
アイテムや武器
巨大な肉切り包丁
5
収集家
4
潜伏者
入手可能な
アイテムや武器
暗視ゴーグル

6
俊足

7
狙撃手

勲章とコスチューム

Accolade and Costume

勲章は全14種類あり、それぞれに報奨として衣服が用意されている。衣服とセットでアイテムがついてくるものもあるので、プレイを重ねてぜひコンプリートしてもらいたい。いつもと違うファッションに身を包むトラヴィスの姿は、一見の価値ありだ。

1　救世主　Saviour

[勲章の獲得条件]
ゲームをクリアする

2　殺人鬼　Butcher

[勲章の獲得条件]
クリアデータをロードしてプレイし、100体以上のクリーチャーを殺す

3　天使

[勲章の獲得条件]
UFOエンディングを見る
(P.152)

4　潜伏者　Stalker

[勲章の獲得条件]
フラッシュライトをオンにしていた時間が3時間以下

5　収集家　Collector

[勲章の獲得条件]
300以上のアイテムを収集する

6　俊足

[勲章の獲得条件]
2時間以内にゲームをクリアする
※着用時は走っても疲労しなくなる

7　狙撃手

[勲章の獲得条件]
遠距離戦用武器での撃破率が75%以上

8
戦士
10
地図製作者
9
格闘家
12
命知らず
11
冒険者

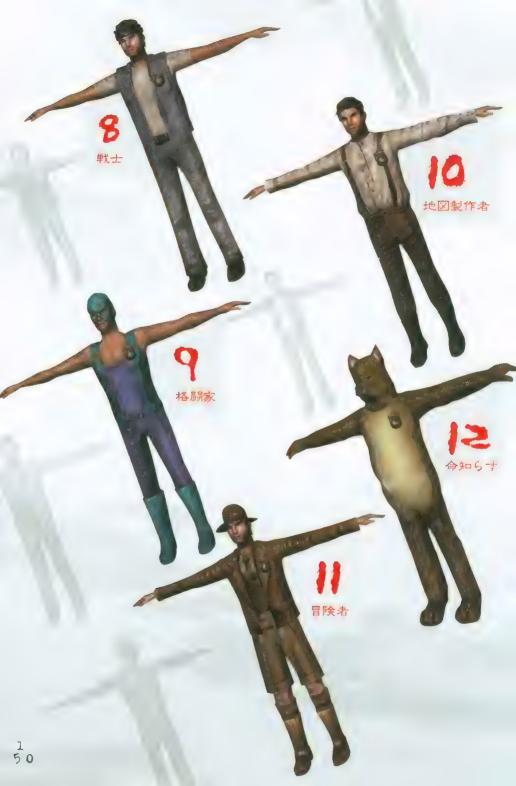
13

消防士

入手可能な
アイテムや武器

消防斧

14

暗号解読者

武器の効果について

勲章に応じて得られる武器は、いずれも高い効果を持っている。接近戦用武器は通常の武器と違い、何度使用しても壊れることがない。攻撃力もかなり高く、「巨大な肉切り包丁」においては「日本刀」の約4倍もの威力を誇る。これらの武器のうち、間違いなく最強といえるのは「テスラ・ライフル」であろう。この銃は射程が非常に長く、かつ無制限で光線を発射し続けることができる。いかなるクリーチャーも楽に撃破できる、まさに夢の武器なのだ。

8 戦士 Weaopnsmith

［勲章の獲得条件］
接近戦用武器での撃破率が75%以上

9 格闘家 Brawler

［勲章の獲得条件］
素手での撃破率が50%以上

10 地図製作者 Cartographer

［勲章の獲得条件］
マップを見た回数が25回以下

11 冒険者 Explorer

［勲章の獲得条件］
ゲームクリアまでに
22.5km以上歩く

12 命知らず Daredevil

［勲章の獲得条件］
いちどもセーブせずに
ゲームをクリアする

13 消防士 Fireman

［勲章の獲得条件］
アレッサを80秒以内に
屋敷から救出する

14 暗号解読者 CodeBreaker

［勲章の獲得条件］
コナミコマンド※を入力する

※コナミコマンド＝（方向キーの）上上下下左右左右×○
入力成功後は電子音のジングルが鳴る。入力前にPAUSE状態にする必要はない。
また、プレイヤー操作可能時なら、ゲーム中のいつ入力しても良い。

1 グッドエンディング

長い悪夢が
終わりを告げ……

出現条件
初回プレイでゲームをクリアするか、2周目以降のプレイで他のエンディングの出現条件を満たさずにクリアする

初回のプレイで、プレーヤーが迎えるエンディング。儀式を阻止したトラヴィスは、ふたたびトラックを停めた道へと戻ってきた。後日談で『SILENT HILL』とのつながりも示される。

2 バッドエンディング

トラヴィスを襲う
驚愕の結末

出現条件
2周目以降のプレイで、200体以上クリーチャーを殺してゲームをクリアする

一度でもゲームをクリアしないと見られない、恐怖に満ちたエンディング。どこともつかない部屋で、手足を拘束されるトラヴィス。彼が迎えたもうひとつの結末は、ある想像をかきたてるが……。

3 UFOエンディング

未知の
地球外生命体と遭遇

出現条件
2周目以降、モーテルの502号室の前で「502号室の鍵」を使用する
※→入手場所 P.042 / P.110

クーンツ通りの郵便局・非常口にある「502号室の鍵」が必要だ。※入手タイミングは、ゲーム開始直後に病院へ向かう途中と、劇場からモーテルへ向かう途中。安全に入手するなら前者がお薦めだ。

追加オプション　Extra Options

２周目以降のプレイでは、オプション画面で「追加オプション」を選択できるようになる。通常のオプションと違い、遊び心のある項目が用意されているのが特徴だ。設定を変更するさいは、項目を選び、方向キー左右かアナログパッドで設定を切り替え、◎ボタンで決定すればいい。

通常のオプションに加え、5種類の項目を設定できるようになる。好みに応じて設定を変更しておけば、よりプレイを楽しめるはずだ。

歩く／走る

「走る」に設定すると、アナログパッドを入力するだけで走ることができる。歩いて移動する場合は、◎ボタンを押しながらアナログパッドを入力。

移動とダッシュの操作が、通常と逆になる。スピーディに探索を進めたいなら、「走る」に設定しておくといい。

流血表現の量

クリーチャーから攻撃を受けた時に、トラヴィスが流す血の量を変更できる。初期設定の「オン」にしておくと、ダメージに応じた量の血が流れる。

設定を「オフ」にした場合、ダメージを受けても流血しなくなる。好みに応じて設定を変えるといいだろう。

ノイズフィルター

クリーチャーの接近時に、画面に走るノイズの有無を切り替えられる。「オフ」に設定すると、クリーチャーが目の前にいてもノイズは表示されない。

ノイズを消すと、クリーチャーの接近に気づきにくくなり、よりスリリングなプレイを楽しむことができる。

血の足跡

設定を「オン」にすると、通ったあとに血の足跡がつくようになる。なお、歩き続けるうちに足跡は古いものから薄くなり、最後には消えてしまう。

床にべったりと残る血の足跡。さらなる恐怖を味わうための小道具として、この設定を利用するのもいいだろう。

ライトの明かり

フラッシュライトの明かりを、通常のものを含む５種類から選択できる。スマイルやパンプキンのような可愛らしいデザインに設定しておけば、暗闇を歩くさいも恐怖心が和らぐことだろう。

明かりのデザイン

スマイル

サッカーボール

パンプキン

紋章

◀明かりのデザインが変わるだけでも、かなり新鮮な気分でプレイできるはず。好みの明かりをつけて探索すれば、足取りも自然と軽くなる?

▶イベントデモが流れている間も、明かりのデザインは変化したままの状態。遊び心だけでなく、ディティールにもこだわった演出なのだ。

残された謎

unsolved mysteries

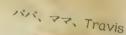
初見診断：

第三度熱傷、
患者は無意識状態…
何かが内臓への損傷を
防いだ様子…
組織障害は表皮、
及び四肢に限定されたと
見られる…

こんな事は、可能なのだろうか？

現状報告 2/7/1961
患者：Helen■■■■■
年齢：34
担当医：Dr.Harris

メモ：■■■■■さんの容態はこの数ヶ月で非常に弱ってきてます。彼女の「鏡の世界」の妄想は激しくなり、緊張による昏迷状態の症状が見られます。
彼女いわく、「異世界」へと
旅立っている状態らしいです。

パパ、ママ、Travis

① 医師が診断した患者とは

[illegible]に名は書かれていないが、「熱傷」「無意識状態」という言葉から、火傷を負って搬送されてきたアレッサのことだと推察される。内臓の損傷を防いだ「何か」とは、彼女が体内に宿しているもの―ダリアが神と呼ぶものを意味しているのだろうか？

② ヘレンが見ていた世界

鏡の向こうに異世界があるという妄想を抱えたまま、帰らぬ人となったヘレン。実の息子を「悪魔の子」と呼び、殺そうとするほど、彼女を激しい妄想に駆り立てた原因は何だったのか。あるいは、ヘレンが見ていた異世界の住人は、彼女自身が抱える心の闇の投影だったのかもしれないが、もはや定かではない。

③ 少年トラヴィスの切なる願い

療養所のホールに飾っていた、両親とトラヴィスが仲良く手をつないでいる姿を描いた塗り絵。心をひどく病んでしまった母が、いつか優しい母に戻って、一緒に我が家へ帰る日が来ることを願って描いたのだろうか。子供らしい稚拙なタッチが、いっそう痛々しさを感じさせる。

⑨ 世界に楽園をもたらす神

邪神の儀式について書かれたメモ。文章にある宗教とは、サイレントヒルの土着信仰をベースとした新興宗教のことであろう。メモを書いた人物は、苦痛から生まれる神や楽園がいかなるものかを気にかけている。「SILENT HILL」でダリアが語る"サマエルの印章"や、火傷やダリアの呪法で苦痛にまみれたアレッサの精神力を連想させる。

⑩ 失恋で死んだ男性は……

モーテルに残された5枚の写真は、誰がいかなる目的で撮ったのか不明である。このうち、顔がはっきり写っているのは「失恋」によって死んだ男性のみ。これらの写真の全てがモーテルで起きた事件ならば、失恋で死んだ男性とはもしや……。

- ■ 26：配線に関するメモ
  【入手場所】劇場（表）：照明ボックス
- ■ 27：スケッチ
  【入手場所】劇場（表）：衣装倉庫
- ■ 28：「抑圧と圧制」
  【入手場所】劇場（裏）：ステージ
- ■ 29：「幽体離脱：完璧な暗殺者?」
  【入手場所】劇場（裏）：ステージ
- ■ 30：「二つに引き裂かれたイド」
  【入手場所】劇場（裏）：ステージ
- ■ 31：「妄想の表明」
  【入手場所】劇場（裏）：ステージ
- ■ 32：改ざんされた調査報告
  【入手場所】公的記録保管所
- ■ 33：事件の終了
  【入手場所】公的記録保管所
- ■ 34：[illegible]のメモ
  【入手場所】[illegible]
- ■ 35：引き出しの領収書
  【入手場所】コンビニ
- ■ 36：ゲスト帳
  【入手場所】モーテル（表）：受付
- ■ 37：「愛する妻へ」
  【入手場所】モーテル（裏）：306号室
- ■ 38：儀式のメモ
  【入手場所】モーテル（表）：503号室
- ■ 39：清掃作業員のメモ
  【入手場所】モーテル（裏）：メンテナンス室
- ■ 40：「ショットガン」の写真
  【入手場所】モーテル（表）：メンテナンス
- ■ 41：通信記録
  【入手場所】モーテル（表）：管理人室
- ■ 42：「遠くへ行った妻へ」
  【入手場所】モーテル（表）：ダイナー
- ■ 43：洗濯機のマニュアル
  【入手場所】モーテル（裏）：コインランドリー
- ■ 44：「毒蛇の攻撃」写真
  【入手場所】モーテル（表）：クレオパトラの間
- ■ 45：電報
  【入手場所】モーテル（表）：ローズスイート
- ■ 46：「過剰摂取」写真
  【入手場所】モーテル（裏）：ローズスイート
- ■ 47：「刺殺」の写真
  【入手場所】モーテル（裏）：[illegible]の間
- ■ 48：「失恋」写真
  【入手場所】モーテル（裏）：メンテナンス
- ■ 49：「[illegible]へ」
  【入手場所】モーテル（裏）：メンテナンス室
- ■ 50：黄ばんだページ
  【入手場所】子供の世界：[illegible]

SILENT HILL - THE ORIGIN OF THE FEAR

0 to 1

恐怖の原点を読み解く

トラヴィスが導かれた理由

アレッサは母ダリアが行なおうとしている儀式を阻止するため、トラヴィスを街に呼び寄せて、フラウロスの欠片を集めさせたと考えられる。では、なぜトラヴィスが選ばれたのか。この街で両親を亡くし、悪夢に悩まされていたことや、母の妄想（と処理されているが真実は不明）により導かれた因縁が遠因かもしれない。そのため、トラヴィスは過去の真実を知らされることになるわけだが……。

ダリアの目的と神を生む儀式

ダリアはこの地の土着信仰を基とした宗教に傾倒し、神を復活させて、汚れた地上を浄化しようと考えていた。この目的を果たすため、彼女はアレッサを母体にして降神術を行なおうとするが、トラヴィスが完成させたフラウロスによって失敗。半ば神が宿った状態となったアレッサは生かされ続けた。逃した半身を呼び寄せて完全な力で儀式を再会するため、その後7年に渡ってダリアは娘を苦しめる呪法をかけた。

教団とカウフマンとの関係

ダリアが所属する教団は、カウフマン医師に麻薬売買の利権を譲渡し、その見返りとして火傷を負ったアレッサの保護を要求。カウフマンはこの取り引きを飲み、火災を原因とする偽の死亡診断書を作成し、アレッサを病院地下の一室に収容した。教団とカウフマンを結びつけた麻薬はPTVと呼ばれるもので、サイレントヒルで若者や観光客を中心に流行し、社会問題となった。

多くに関わる女性リサ

アルケミラ病院に勤務するリサはアレッサをよく知る数少ない人物のひとりである。トラヴィスにはアレッサは死んだと語るが、実際はカウフマンにアレッサの看護を強制させられていた。全身のほとんどが焼けただれた状態で、いつまでも病状は良くもならず死にもしないアレッサに、リサは恐怖を抱く。のちに彼女は、「SILENT HILL」でハリーとも出会うことになるのだが――。

フラウロスとは何か

悪魔に対抗するといわれる三角錐の鏡。思考を制御し、増幅させる装置であると述べる者もいた。「SILENT HILL ZERO」では、アレッサに宿ろうとした邪神に対して効力を発揮し、儀式を妨げた。7年後の話が綴られた「SILENT HILL」においては、ダリアが他者（ハリー）の手を借りてフラウロスの力を発揮させ、アレッサが作り出した結界を破った。使用者や目的によって効力が変わるようである。

ふたつに分かれた魂

トラヴィスが儀式を阻止した直後、アレッサは自らの魂の半身を遠くへと逃がした。半身が宿った捨て子は、ハリーという男性に拾われ、シェリルと名づけられる。シェリルが7歳になった時、ついにダリアの呪法による苦痛に耐えかねたアレッサは、本来の力に戻り呪縛を破るために半身を呼び戻す。姿を消したシェリルを探すため、「SILENT HILL」においてハリーは悪夢の街に足を踏み入れることになる。

人物相関図

（『SILENT HILL ZERO』and『SILENT HILL』）

- マイケル・カウフマン
- ダリア・ギレスピー
- アレッサ・ギレスピー
- トラヴィス・グレイディ
- リサ・ガーランド
- シェリル・メイソン
- ハリー・メイソン

利害の一致
母親
儀式阻止のため呼び寄せる
身を案じる
看護
看護を強要

KONAMI OFFICIAL BOOKS

サイレントヒル ゼロ　公式ガイド

Planning and Editing　高口友昭（コナミデジタルエンタテインメント）
帆刈理恵（スタジオエクレア）
Writing　帆刈理恵／岩瀬康太郎（スタジオエクレア）
Design and Layout　仲快晴／石橋大輔／野島裕美（アドアーツ）
荒川実（アトリエ・アンパサンド）
Cover Design　荒川実（アトリエ・アンパサンド）
Producer　亀井英雄（コナミデジタルエンタテインメント）

Supervision　山岡晃／Kensaku Nakata（コナミデジタルエンタテインメント）
「SILENT HILL ORIGIN」
「SILENT HILL ZERO」制作チーム

2008年1月10日　初版第1刷発行

発行人　工藤陽二郎
編集人　内藤収由
発行所　株式会社コナミデジタルエンタテインメント
〒107-8324　東京都港区赤坂 9-7-2

＜書籍の内容に関するお問い合わせ＞
お客様相談室：TEL 0570-086-573　平日 9:00-19:00　土日祝日 10:00-18:00

＜販売・営業、乱丁・落丁に関するお問い合わせ＞
ブックセンター　03-5771-0383　月～金曜日 10:00-16:00（祝祭日除く）
※ゲームの攻略方法に関するご質問にはいっさいお答えしておりません。

印刷所　共立印刷株式会社

Printed in Japan

ISBN978-4-86155-210-6　C0076

NK0210

URL www.konami.jp/book

好　評　発　売　中

コナミノベルス
「サイレントヒル」

行方不明の娘を捜し、ハリーが遭遇する
未曽有の恐怖！ 今作「ZERO」から続く
シリーズ第一作の全貌がここに。

ISBN4-86155-815-8

コナミノベルス
「サイレントヒル2」

病死した妻からの手紙を頼りに、
サイレントヒルを訪れるジェイムスが
たどり着いた驚愕の真実とは⁉

ISBN4-86155-832-8

コナミノベルス
「サイレントヒル3」

「SILENT HILL」の17年後、再び迫りくる
驚異の妄執。ヘザーは教団との因縁を
断ち切ることができるのか⁉

ISBN978-4-86155-842-9

定価 各980円（本体価格933円＋税）
著・山下定／イラスト・伊藤暢達